NOTICIAS - COSPLAY - OPERACIÓN FRIKI 3 - CARÁTULAS - OPINIÓN - PÓSTERS

minami

MANGA Y OCIO | AÑ… …O 60 | INCLUYE CD-ROM | 4,80 E

Ghost in the Shell

El misterioso Loki

Bo-Bobo

8 414090 223881 00060

Card Captor Sakura

Astroboy - Clamp Club de Detectives - Hijos de la oscuridad - Amasando Ja-Pan - Y mucho más...


CONTINUARÀ

AL MANGA
LE QUEDAN 2 AÑOS

Una frase famosa, que durante una época se pronunciaba mucho. Ahora, muchos años después de dicho periodo, he visto a "expertos" de esos que tanto abundan por internet, de esos que pronuncian "yonu media" y creen que lo de la E de Ivrea es un acento, reírse de los que en su día dijeron esa frase.

Bien, yo soy uno de los que la decía. Y conmigo, editores, expertos y otros entendidos en el mundillo. La decíamos porque era cierta, teníamos razón. El manga duró dos años. Llegó, tuvo su boom, las editoriales del momento lo vieron como una moda pasajera que explotar, actuaron en consecuencia, y lógicamente al cabo de un par de años se cargaron la gallina de los huevos de oro a base de pésimas políticas editoriales que hicieron que la gente pasara del tema. Y con ello acabó la Edad de Oro del Manganime Español y llegó la Edad Oscura.

Sin embargo, no contaron con la fuerza del manga, que había calado hondo en un pequeño grupo de aficionados de gran espíritu que poco a poco, mediante los escasos medios de que disponían, hicieron saber a los editores que seguían ahí, que comprarían (y que de hecho compraron) buen material manga si lo traían.

Y así el manganime resurgió de sus cenizas, y de la Edad Oscura del Manganime Español se pasó a la actual Edad de Plata, en la que todavía nos encontramos.

Aquí quiero hacer un inciso, y es que como vivimos un momento tan bueno, algunos han empezado a decir que esta etapa es mejor que la Edad de Oro. Por supuesto, se puede debatir mucho, pero yo creo que está bastante claro que no es así, ya que por lo que he leído los que creen que vivimos el mejor momento de la historia manganímica no parecen tener en cuenta que no es justo comparar ya que hace 15 años, cuando todo empezó, las cosas eran bastante distintas: Los ordenadores eran algo casi desconocido, internet era ciencia-ficción, no había tanto canal de televisión... y, por increíble que os parezca, los móviles no existían (esto en realidad no tiene nada que ver, pero me parece que es un dato bastante ilustrativo por diversas razones).

Así las cosas, no lo dudéis, estamos en la Edad de Plata, y la Edad de Oro era mejor (dos cosas como dato irrefutable: La cantidad de anime que por aquel entonces se emitía en TV (y sus horarios), y el espíritu de los otakus de la época (nada que ver con la estupidez contagiosa que parece imperar ahora)).

Sea como sea, el manga va bien, eso es indiscutible. Tanto, que ahora sí parece afianzado y por mucho daño que haga un cierto sector de gente que da mal nombre a nuestra afición la cosa seguirá ahí, por lo que algunos viejos guerreros como yo consideramos que podemos retirarnos sin peligro (es uno de los motivos que me llevaron a tomar la decisión, entre otros muchos, claro).

Y si va bien, una pequeña parte del mérito la tiene esta revista, aunque quede mal que lo digamos nosotros. Porque no sé si sois conscientes del tiempo que esta publicación lleva en el mundo luchando por nuestra afición: Estamos en nuestro número 60. 60, un 6 delante, algo que sólo Minami, Dokan y Neko han conseguido en toda la historia del manganime en España. Pero, si contabilizamos los 11 números de la etapa de Minami2000, en realidad serían 71 (los especiales sí que no los tenemos en cuenta). Un 7 delante, algo de lo que ni siquiera Neko puede presumir, sólo Minami y Dokan.

Sin embargo, dado que Dokan desgraciadamente ha dejado de existir, tenemos que en unos pocos meses Minami pasará (si no hay encontronazo gordo con los jefes supremos, que todo puede ocurrir porque últimamente hay fricciones) a ser la publicación de manga más longeva de la historia, el único mérito que le falta.

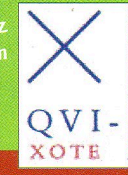
Me explico. Es un hecho que Minami es la mejor publicación de manganime de toda la historia de España. Gustos subjetivos y personales aparte, los hechos objetivos así lo confirman: Ninguna otra publicación ha estado nunca tanto tiempo de número uno en ventas. A lo que habría que sumar otros méritos como el tener el récord de ventas de un número puntual, el ser la más conocida internacionalmente... incluso cosas menos importantes pero significativas como el que su jefe, es decir yo, haya sido el que más tiempo ha durado al frente de una publicación del estilo. Como digo, datos objetivos y hechos fehacientes que confirman lo antes mencionado. Pero falta uno, hay algo en lo que puntualmente Minami no es la reina, y es que no es la que más ha durado, título que actualmente ostenta Dokan, y título que, jefes supremos mediante (porque os aseguro que si esta publicación desaparece será por movidas internas, ya que de ventas va bastante bien pese a que el sector no vive su mejor momento), pronto conseguirá Minami, con lo que ya lo tendrá todo.

Algo de lo que sentirse orgulloso, y lo digo incluyendo a todo el mundo, es decir, incluyéndote a ti que estás leyendo esto, pues si Minami es todo lo mencionado, es porque entre todos así lo hemos hecho posible. Porque sí, tú también eres parte de Minami, eres parte de este proyecto, eres parte de la lucha por el bien del mundillo. ¡Y que dure!



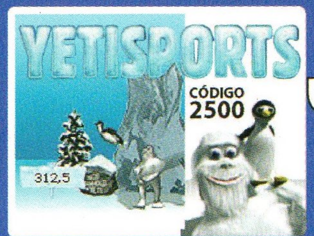
Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

PD: Por cierto, aunque cuando hicimos las noticias todavía no podíamos decirlo, ahora ya sí que podamos soltar la primicia (otra exclusiva más de Minami): MangaLine sacará F-Compo en los próximos meses. ¡¡Y en principio en la línea económica!! Sin duda una maravillosa noticia para todos los amantes del buen manga.

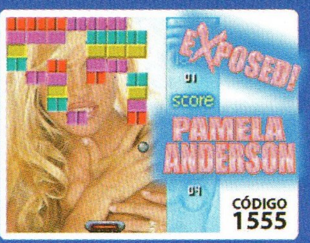


MADRID 2012

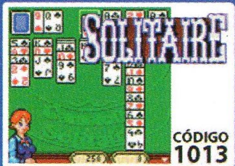




JUEGOS JAVA







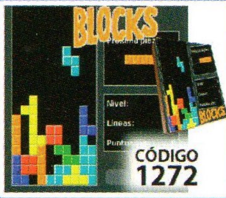


Envía **MINAMIJUEGO** CÓDIGO JUEGO JAVA AL **5757**

Envía MINAMIJUEGO 1555 al 5757 para tener el juego de "Pamela Anderson" y disfrutar...

Tragacocos — CÓDIGO 1410

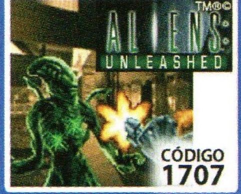


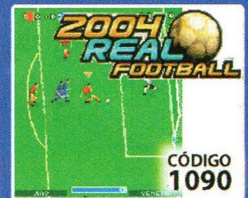


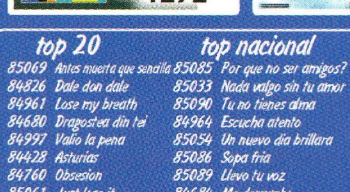












top 20
- 85069 Antes muerta que sencilla
- 84826 Dale don dale
- 84961 Lose my breath
- 84680 Dragostea din tei
- 84997 Valio la pena
- 84428 Asturias
- 84760 Obsesion
- 85061 Just lose it
- 85031 No soy un Bastritboy
- 82652 Fiesta Pagana
- 84993 Precisamente ahora
- 82935 Noches de bohemia
- 80093 Equador
- 84942 Con la luna llena
- 84779 Mariacaipirinha
- 84904 Hablando en plata
- 80239 Final Countdown
- 84926 Despre tine
- 85048 Enjoy the silence 2004
- 84920 Pastillas de freno

top nacional
- 85085 Por que no ser amigos?
- 85033 Nada valgo sin tu amor
- 85090 Tu no tienes alma
- 84964 Escucha atento
- 85054 Un nuevo dia brillara
- 85086 Sopa fria
- 85089 Llevo tu voz
- 84684 Me derrumbo
- 85084 Ya no me acuerdo
- 85021 Al carajo
- 84642 Angel malherido
- 84918 Camina y ven
- 84919 Una foto en blanco y negro
- 83849 Molinos de viento
- 84267 Buleria
- 84791 La rueca
- 84996 Ella
- 84426 Abre tu mente
- 84734 Insoportable
- 85032 Estoy hecho de pedacitos de ti

top cine
- 84067 El Exorcista
- 84937 Kill Bill
- 80017 Mision Imposible
- 84440 El señor de los anillos
- 84064 Star Wars
- 80143 La Pantera rosa
- 84724 El bueno, el feo, malo
- 80096 Pulp Fiction
- 80044 Rocky
- 84759 Gladiator
- 84207 El Padrino
- 80125 Mortal Kombat
- 84231 Bar coyote
- 84943 Acci. in love - Shrek 2
- 80014 James Bond
- 80091 20th Century Fox
- 84823 Harry Potter
- 80023 Austin Powers
- 80043 The Terminator
- 80194 Dirty Dancing

top tv
- 83883 Fraggle Rock
- 80025 Los Simpsons
- 80108 Benny Hill
- 84437 Shin Chan
- 84560 Curro Jimenez
- 80048 El coche fantastico
- 84433 Nos vamos a la cama
- 80131 Buffy Cazavampiros
- 80074 El equipo A
- 83834 La abeja maya
- 80174 Expediente X
- 84930 Del pita del
- 84696 7 vidas
- 80065 Friends
- 84369 La chica de ayer
- 84692 Rasca y pica
- 83884 El principe de Bel air
- 83648 La familia Munster
- 80249 Futurama
- 85083 Aqui no hay quien viva

top rock
- 80111 Sweet Child of Mine
- 84068 Du hast
- 80277 Nothing else matters
- 84976 American idiot
- 80293 Its my life
- 81459 Smoke on water
- 80062 In The End
- 84985 Personal Jesus
- 83655 Thunderstruck
- 84624 The trooper
- 80298 Master of Puppets
- 84959 Amerika
- 84967 We will rock you
- 80217 Satisfaction

top pop
- 85020 Reach up for the sunrise
- 84947 Everybody ´s changing
- 84951 Radio
- 85087 I belive in you
- 85063 Curtain falls
- 84962 She will be loved
- 85082 Nobody ´s home
- 85067 Fly
- 84982 These words
- 85030 My prerogative
- 84922 Sick and tired
- 84822 Opa opa
- 85041 Welcome to my truth
- 85064 Party for two

top dance
- 85046 Pump it up
- 84973 Call on me
- 85056 Just be
- 84203 Dos gardenias
- 83814 Satisfaction
- 84226 Cafe del mar
- 84605 Shin chan dance
- 81664 Children
- 84201 Voglio vederti danzare
- 84776 Stripped
- 83661 Axel F 2004
- 84572 Infected
- 80056 Insomnia
- 83675 Flight 673

top himnos
- 82172 Barcelona
- 84446 Cara al sol
- 83188 Real Madrid
- 83808 H. de España
- 82123 Athletic Bilbao
- 84489 Els segadors
- 82124 Atletico Madrid
- 84094 H. Republicano
- 84362 Champions League
- 84436 100 Real Madrid
- 82190 Betis
- 84494 La internacional
- 83258 Sevilla F.C.
- 84490 Asturias patria querida

POLIFÓNICAS Y S.REALES

Envía **MINAMIPOLI** CÓDIGO POLIFÓNICA Ó S.REAL AL **5757**

Envía MINAMIPOLI 85069 al 5757 para tener "Antes muerta que sencilla en tu móvil o si prefieres un Sonido real envía MINAMIPOLI 77247 al 5757 para tener "un poquito...

SONIDOS REALES
- 77258 Coge el puto telefono cabron!
- 77247 Un poquito de pofabo
- 77123 Que alguien me coja!
- 77007 Orgasmo
- 77018 Teléfono antiguo
- 77176 Españoles Franco ha muerto
- 77178 Cuñaaaaao
- 77048 Sirena de policia
- 77259 Esta sonando mi telefono
- 77339 Tienes un mensaje nuevoooooooo
- 77002 Grito de Tarzan
- 77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
- 77166 Doctor Maligno
- 77196 Tienes un mensaje nuevo
- 77045 Harley Davidson

36213 · 38879 · 39251 · 39769 · 39263 · 39258

37768 · 37492 · 38926 · 37316 · 35332 · 37514





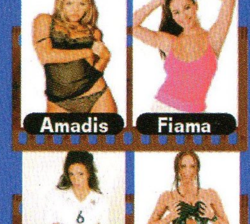

36295 · 36155 · 36036 · 38858 · 37709 · 39255

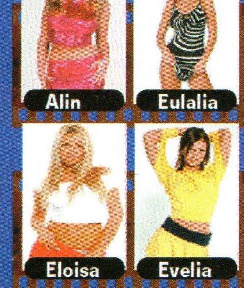


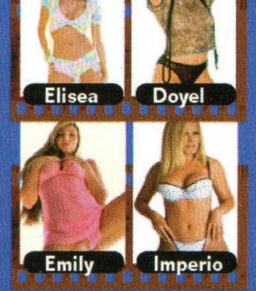





38876 · 39761 · 36919 · 36329 · 39755 · 37311







Amadis · Fiama · Alin · Eulalia · Elisea · Doyel

Donna · Dolly · Eloisa · Evelia · Emily · Imperio

FOTOS A COLOR Y STRIPTEASE

Envía **MINAMIMMS** CÓDIGO FOTO Ó STRIPERS AL **5757**

Envía MINAMIMMS 37010 al 5757 para tener la foto del "Che" en tu móvil ó si quieres disfrutar de un striptease envía MINAMIMMS DOYEL al 5757 y observa la chica rubia

minami

AÑO 7 – NÚMERO 60

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz
Co-Coordinador: Rafa del Río

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Aleix Ibars, Isadora, Momoko, Mai Belda, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Lirin, Jacobo de Pedro Fernández, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Ana Gómez,Marco Navarro, Thais Martínez y Andrés G. Mendoza y Esther Álvarez
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez, Lázaro Muñoz y Miss Tracy
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García y Lázaro Muñoz

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
CARD CAPTOR SAKURA

AGRADECIMIENTOS...



e Glénat





MANGALINE

NORMA Editorial

























NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Aquí llega el reportero más dicharachero de Minami dispuesto a haceros leer las choporrocientas páginas de noticias de este mes. ¡Que os sean leves!

Como no podía ser de otro modo, empezamos abordando las noticias que tienen que ver con las editoriales que editan manga en nuestro país. Y el primer repaso se lo haremos a Planta DeAgostini, que nos presenta los siguientes títulos para el mes de marzo:

Detective Conan Vol. II nº 37, **20th Century Boys** nº 4, **El lobo solitario y su cachorro** nº 14, **No me lo digas con flores** números 16 y 17 (de 36), **One Piece** números 9 y 10, **Somos chicos de menta** nº 5 (de 6). Destacan especialmente:

Doraemon números 1 y 2 (de 18, por el momento).
Vuelve el manga más famoso creado por el dúo *Fujio F. Fujiko*, y en esta ocasión lo hace en el mismo formato en que viene publicándose **Shin-chan**. La vida de *Nobita Nobi* es un completo caos. Nada en la trayectoria de este pobre chico japonés, flacucho, no demasiado espabilado y probablemente el chico menos popular de toda su escuela, haría suponer que su vida se podría alejar de la mediocridad que siempre reinó en su infancia. Un día, *Nobita* se encuentra al despertarse a un extraño ser que ha entrado en su habitación; se trata de un gato azul sin orejas que, sin presentarse ni pedir permiso, se come su desayuno. Este será el punto que marcará el resto de su vida, pues el recién llegado en cuestión resultará ser un viajero del futuro, un robot con forma de gato enviado por el tataratataratataranieto de *Nobita*, quien, cansado de la mala suerte que ha heredado de su patoso antepasado, ha decidido ponerle solución enviando a su pequeña mascota desde el siglo XXII hasta el pasado, para cuidar de que todo vaya bien y para cambiar el penoso destino de todo aquel que lleve el apellido *Nobi*. Desde hace varios años **Doraemon, el gato cósmico** viene siendo un compañero fiel de los pequeños (y no tan pequeños) que hemos podido seguir sus aventuras en muchas de las televisiones públicas del país. Las primeras páginas del manga **Doraemon** aparecieron en 1970 en la revista japonesa "Korokoro". La edición que nos presenta Planeta constará de 18 números en blanco y negro, con entre 72 y 80 páginas cada uno, con una periodicidad quincenal y un precio de tan sólo 3,95 € cada uno.

Un manga, un romance: **Mi nuevo padre**
La historia de este manga creado por *Rie Kanenari* (autora también del recientemente publicado **¿Dónde está mi gato?**) da comienzo el día de la ceremonia conmemorativa de la muerte del padre de *Sayuri*; precisamente ese día, su madre le pregunta qué le parece si vuelve a casarse. Naturalmente, la chica se escandaliza, pero su madre le dice que su padre, antes de morir, le pidió que siguiera viviendo y fuera feliz. Ha conocido a un fotógrafo y se aman, pero quiere que *Sayuri* lo sepa...

En lo referente a futuras novedades y a series que podrían publicarse, Planeta ha hecho saber que tienen en estudio (lo cual no quiere decir nada todavía) títulos como **Bobobo Bobobobo**, **Kochikame**, **Yaiba** y hasta **Chicho Terremoto** De igual modo, en estos momentos están en plena adquisición de los derechos para publicar nuevos tomos de **Detective Conan** y más cerca aún está la aparición (o reaparición) de **Crying Freeman**, que ya la tienen contratada. De igual manera, está confirmada la publicación o la continuación (siempre durante el primer semestre)) de obras como **Gunm Last Order**, **El lobo solitario y su cachorro** o **Asa el ejecutor** (de los mismos autores que **El lobo solitario**).

Por su parte, Norma nos presenta a corto plazo (estarán disponibles con la llegada del mes de marzo) las siguientes publicaciones:

El ladrón de las mil caras, nº 1
Obra de las *Clamp*, esta serie (la tercera que tiene lugar en el Campus Clamp) consta de solamente dos volúmenes (a 8 € cada uno). Así, esta obra complementa su argumento con el de **Detectives Clamp** y **Patrulla Especial Duklyon**. El protagonista es el tranquilo *Akira Ijuin*, que nos muestra su lado oculto como ladrón de guante blanco. También asistimos al inicio de su historia de amor con *Utako Okawa*, una rica heredera que es casi tan caprichosa como sus madres (sí, tiene dos). Su nombre de guerra es "Misterioso Mil caras" y acostumbra a dejar notas a la policía en las que anuncia lo que va a robar. Aunque en este manga, además de robarle su regalo de cumpleaños a *Utako*, también le robará el corazón.

La dama de las nieves, nº 1
¡Más *Clamp*! En este caso, se trata de un volumen autoconclusivo (9 €). Dice la leyenda que los viajeros que se pierden en tormentas borrascosas se encuentran con la dama de pelo negro y piel blanca. *Clamp* nos cuenta, en una serie de historias cortas, su particular visión del cuento de La dama de las nieves, un personaje popular que forma parte del folclore de varios países. Historias de amor, tragedias y personajes mitológicos se reúnen en un solo volumen que destila la elegancia y poesía.

Antología Clamp, nº 2
Llega el segundo nº de la revista con figuritas de ajedrez, que tras su aparición recibió alguna que otra queja debido a su precio. En él termina la exposición sobre **CardCaptor Sakura** y presenta la serie **Clover** y la obra –de un solo volumen– **El chico que me gusta**. ¿Acabó en realidad **Clover**? ¿Se llegó a contar todo sobre los Tréboles, los seres más poderosos? Jugosas entrevistas y reportajes, imágenes nunca vistas, un nuevo manga inédito... Y, además, las tres figuras que continúan la colección del ajedrez: *Tomoyo Daidoji* (reina blanca), *Kimihiro*

Watanuki (alfil negro) y *Mokona Modoki* (peón blanco). 16 €.

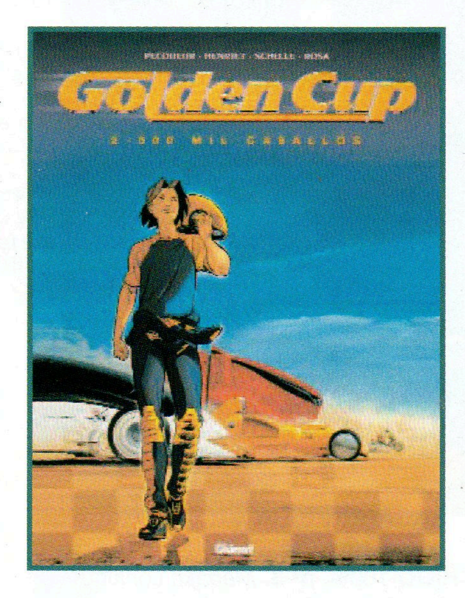
Genzo el marionetista, nº 1
Serie de cuatro tomos (con un precio de 8 € c/u), con dibujos y guiones de *Yuzo Takada*, el aclamado autor de **3x3 Ojos**, **Blue Seed** o **La increíble Nuku Nuku**. En la época de las guerras civiles japonesas suceden hechos extraños que tan sólo un avezado marionetista puede resolver. *Genzo* tiene la habilidad de emular a los seres humanos mediante las marionetas, un arte que pasa de padres a hijos desde incontables generaciones. Una princesa que desea vengar a su prometido, que ha sido asesinado; una misteriosa mujer-monstruo que aterroriza las montañas; un hombre con la máscara de la muerte y que asola un poblado... El marionetista no actúa ni por ambición ni por dinero. ¿Cuáles son sus verdaderas intenciones?

Secretos del manga: ninjas y samuráis (Col. Biblioteca Creativa, nº 35)
Los ninjas y los samuráis despiertan una gran curiosidad entre los occidentales. Quiénes fueron, cómo vivieron, qué técnicas utilizaban... Mucho se ha escrito, dibujado y filmado sobre ellos, y hacerlo exige una rigurosa documentación. Esta obra ofrece una gran cantidad de ejemplos gráficos sobre los dos tipos de personaje a través de la mano experta de *Hidefumi Okuma*.

Cómo dibujar manga 18: artes marciales (Col. Biblioteca Creativa, nº 36)
¿Cómo dar a los personajes la credibilidad de los auténticos luchadores? *Hikaru Hayashi* te muestra los secretos de los manga de lucha y también te inicia en el modo de dibujar las posiciones básicas de los deportes de combate más espectaculares. Judo, karate, kendo, boxeo, levantamiento de pesas y lucha callejera. Este libro, de momento el más extenso de la colección, te enseña cómo dibujar a los héroes de los manga de artes marciales en las posiciones correctas y también en las más impresionantes.

También podremos encontrar: **Del cielo al infierno** nº 3, **Ufo Baby** nº 3, **Fruits Basket** nº 3, **Azul - Ai Yori Aoshi** nº 3, **Kanon** nº 4, **Rave** nº 5, **Nirai Kanai** nº 6, **Love Junkies** nº 8, **Agharta** nº 3 (de 7), **Tokyo Mew Mew** nº 3 (de 7), **Ultra Cute** nº 3 (de 9), **Gemelas Milagrosas** nº 3 (de 9), **Corona de flores** nº 4 (de 7), **Tsubasa Reservoir Chronicle** nº 6 (de 8).
Por otro lado, este mes se reeditan estos dos títulos:
Cómo dibujar manga 1: personajes, **Antología Clamp**, número especial.
Por cierto, que si hace poco Planeta perdía los derechos de Marvel en favor de Panini, nuestras siempre fidedignas fuentes privadas nos comentan que ahora será Norma quien pierda los de DC (al parecer en favor de Planeta). Todo esto traerá mucha cola con ciertos títulos y demás movidas, pero como no afecta específicamente al mundillo manga, no nos extenderemos.

Hablamos ahora de Ediciones Glénat. He aquí las novedades que estarán disponibles a principios de marzo:



Saint Seiya Episodio G, nº 1
Por fin llega a nuestras tiendas el primer tomo de esta secuela (bueno, en realidad precuela) anunciada hace unos meses por la editorial y ya comentada en esta revista. Se trata de una serie abierta (en Japón han aparecido ya cinco volúmenes) y sigue los pasos de la exitosa saga **Los Caballeros del Zodíaco** creada por *Masami Kurumada*, quien retoma aquí a sus Caballeros y los pone en manos de *Megumu Okada*, que se encarga del dibujo de esta nueva serie, en la que imprime un aire distinto a las aventuras de los míticos héroes. Cada tomo costará 8,50 €.

También podremos encontrar: **Maison Ikkoku** nº 4, **Yami no matsuei** nº 8, **Di Gi Charat: ¡Piyoko!** nº 2 (último), **Naruto** nº 15, **Capitán Tsubasa** nº 15, **Yu Yu Hakusho** nº 11, **Inuyasha** nº 27, **Samurai Deeper Kyo** nº 11.

Siguiente editorial: Ivrea. Al tiempo que hacemos una nueva referencia a los cuatro nuevos títulos que, tal y como dijimos el mes pasado, publicarán en los próximos meses, os ofrecemos la lista actualizada de fechas de publicación de sus otras colecciones en curso:

Marzo

Erementar Gerad nº 1
El autor *Mayumi Azuma* nos presenta un futuro alternativo donde distintos grupos combaten utilizando armas vivientes, que ocultan su identidad tomando forma de mujeres. La historia girará en torno a *Coud*, un joven huérfano que descubre una de estas armas en *Ren*, una joven arma dormida. Aventuras, combates y ciencia ficción en esta nueva serie cuyos tomos salen a un precio de 8 €.

Los caprichos de mi amo nº 1 (Marzo)
La autora *Hasebe Yuri* nos trae una comedia para chicas muy picante. Él, un impetuoso y millonario muchacho. Ella, una dulce jovencita abandonada. Y cuando sus caminos se crucen en Navidad, ella se convertirá en su criada personal. ¿Llegará de esa manera a conquistar también su corazón? Serie de 5 tomos, a 6,90 € cada uno.

Ambas para marzo, fecha en la que también veremos: **Mahoromatic** nº 5, **Vagabond** nº 14, **Battle Royale** nº 7, **Moonlight Mile** nº 4, **Desert Coral** nº 3, **Slayers: Knight of Aqua Lord** nº 4, **Kaikan Phrase** nº 14.
Mientras que en abril tendremos: **Amasando Ja-Pan** nº 1, **Profe indiscreto, amante secreto** nº 1, **Slam Dunk** nº26.
Mayo: **World of Narue** nº 6, **Daydream** nº 6, **Real** nº 2, **Mär** nº 1.
Finalmente, a finales de año volverá **DNAngel**, con su tomo nº 11.

Un último apunte con respecto a Ivrea: en los próximos meses (aún no hay fecha concreta) empezarán la publicación de **Eden's Bowy**, un manga de *Kitsune Tennoji* que ha sido

llevada a la animación recientemente. En medio de un universo fantástico de espadas, brujería, erotismo y ciencia ficción, el joven *York* se aventura hacia la ciudad flotante de Edén, pero en el camino deberá enfrentarse a temibles adversarios. ¿Qué misterios oculta Edén? ¿Y por qué todos dicen que él es el *God Hunter*? Los tomos costarán 8,50 €.

Nos centramos ahora en Panini Cómics, que a finales de febrero puso a la venta el primer número de **Ultra Maniac** y de **Ichigo 100%**, dos títulos que ya anunciamos que editarían. Y este mes anunciamos la publicación de otros tantos títulos: **Planetes** (a partir de marzo), **Kare - First Love** y **Togari**.

Planetes
De *Makoto Yukimura*, se trata de una serie limitada de cinco números del género de la ciencia-ficción y centrada en la vida de tres hombres dedicados a la recogida de desechos espaciales, durante los inicios de la colonización del espacio. En esa época, el hombre ha terminado con los recursos energéticos de la Tierra, lo cual le obliga a recurrir a los recursos que el espacio le ofrece. Los tomos, de 192 páginas, costarán 6,95 €.

Kare – First Love
Serie del género shôjo-adulto formada por diez tomos en total. Su autora es *Kaho Miyasaka*, a quien se conoce por títulos como **Binetsu Shoujo** o **Kiss in the Blue**. La prota, *Karin*, es una introvertida estudiante sin apenas amigos y que mantiene una fría relación con sus padres. Un día, en el tren, conocerá a un chico de una escuela vecina del que inicialmente se llevará una impresión equivocada...

Togari
Obra de *Natsumi Yoshinori*; consta de ocho volúmenes, cada uno de los cuales costará 6,95 €. *Tôbei*, auténtica personificación del mal, se encuentra en el infierno por los crímenes cometidos, pero aspira a conseguir la libertad, para lo cual deberá cazar a los *Toga* con la única ayuda que se le concede: la *Togari*...

El resto de títulos que Panini saca a la venta en abril queda recogido en la siguiente lista:

W Juliet, nº 2. *Makoto Amano* ha hecho un trato con su padre: fingirá ser una chica durante sus años en el instituto a cambio de que este le permita cumplir su sueño de ser actor. *Ito Miura* se esforzará por ayudarle a hacer realidad ese sueño. Los dos se enfrentarán juntos a los obstáculos que aparezcan en el camino. Pero acaban de recibir la noticia de que el club de teatro al que ambos pertenecen se disolverá si no consiguen al menos cinco nuevos miembros.

D´V, nº 2. La Moon Stone, una piedra cuyo brillo varía levemente según los cambios de fase del satélite, alberga el "poder de la Luna"... En una de las minas en las que se extrae este mineral, los humanos protagonizan una rebelión. *Ash* y *Lemiu*, a la fuga tras destruir la fortaleza de *Mother Seishia*, se topan con el ejército de *Mother Ceres*, movilizado con la firme intención de aplastar la rebelión...



ICHIGO 100%, nº 3. *Manaka* consigue entrar en el instituto que quería, ¡por los pelos! El pobre sueña con empezar ya las clases que le volverán a reunir con *Tôjô*, pues *Nishino* ha decidido ingresar en otro centro. Sin embargo, en el instituto le espera la chica de la coleta, ¡y esa sí es de armas tomar...!

Ultra Maniac, nº 2. *Nina* descubre un día que *Kaji* tira a la basura de la escuela las galletas caseras que sus admiradoras le regalan. ¿Debería contárselo a su mejor amiga *Ayu*, que está colada por *Kaji*?

Decir que los primeros números de esta editorial han recibido duras críticas por parte de ciertos sectores de aficionados debido a la calidad de las ediciones, siendo el papel el principal receptor de las iras. Hablaremos en breve con los responsables de Panini para ver qué tal la cosa, su opinión y si piensan hacer algo al respecto.

La antepenúltima editorial de la que hablamos este mes es Ediciones MangaLine. La lista completa de lanzamientos que irán apareciendo durante el mes de marzo es la siguiente:
Ai Revolution nº 4, **Angel Sanctuary** nº 10, **Berserk** nº 17 (aparecerá con ocasión del Salón del Manga de Jerez (esto es, durante los días 11 y 12 de marzo)), **Coco, La Leyenda de Halcón** nº 4, **City Hunter** nº 9, **Hanaukyô Maid Tai** nº 7, **Los Inventos de Peace Electronics** nº 4, **Please Save my Earth** nº 9, **Saiyuki** nº 7, **Yura y Makoto** nº 8.
Sobre las novedades anunciadas el mes anterior, todavía no podemos ofrecéroslas, ya que aún no han cerrado el contrato, y dada la historia de esta editorial, se comprende que no quieran que os las digamos hasta que la cosa no esté atada del todo. Eso sí, cabe la posibilidad de que al final salgan como títulos normales y no dentro de la línea económica, todavía le están dando vueltas al asunto (sea como sea, MangaLine no es de las caras). Os mantendremos informados, como siempre.

Por su parte, Ponent Mon sigue apostando por interesantes títulos que se salen de lo normal. Una muestra es **No toques a mi chica**, de *Q-ta Minami*. Un tomo de 152 páginas, al precio de 10 €, que se pone a la venta a finales de marzo (el día 22, concretamente), en que los celos, la ternura, el sexo desenfrenado, la tristeza, la melancolía, el romanticismo, la soledad, el amor de madre, los secretos y las mentiras son los ingredientes con los que *Q-ta Minami* dirige la mirada a nuestro día a día y plasma sus observaciones en esta colección de relatos. Sólo pone una condición: "No toques a mi chica".

Y para cerrar este apartado, los próximos lanzamientos de Otakuland. Los dos primeros de la lista aparecerán a mediados de marzo, mientras que los dos últimos lo harán ya en abril.
Old Boy nº 4, **Shamo, gallo de pelea** nº 11, **Chicas de Instituto** nº 4, **Santuario**, nº 4.

TODO PARA TU MOVIL

LOS MEJORES CONTENIDOS AL MEJOR PRECIO !!!



Envía VIDE MMI al 7775

Los vídeos mas calientes en tu móvil

Envía FOTO MMI seguido del código del fondo elegido al 7775

Ejemplo: FOTO MMI 8724





MELODIAS

POLITONOS: POLI MMI seguido de el código tu canción al 7775

TONOS: MELO MMI seguido de tu canción y marca de tu móvil al 7775

2 SMS

EXITOS

Tu no tienes alma	70185
Quiero ser tu sueño	70182
Showdown	70283
The hook up	70284
Me derrumbo	70195
Donde van	70263
Guilty Conscience	70192
Por que no ser amigos	70193
Nada valgo sin tu amor	70238
Llevo tu voz	70202
Sopa fria	70188
Alucinado	70275
Way Away	70301
El apagon	70266
Hasta Ayer	70276
I need to know	70216
Butterfly	70184
My All	70186
Black Or White	70201
Heal The World	70207
A better place	70196
Frijolero	70241
Gimme The Power	70273
Bye bye bye	70232
Girlfriend	70183
Lo hare por ti	70258
Si tu te vas	70261
Vive el verano	70277

NUEVOS

Obsesion	70259
Lindas mananitas	70274
Im with you	70279
Nobodys fool	70280
10000 promises	70221
No one else comes close	70256
Show me the meaning	70260
In my place	70179
Ojala que llueva cafe	70265
fijate bien	70270
Fotografia	70234

BANDAS SONORAS

Bonanza	7965
Grease	7967
Rasca y Pica	7973
Shrek 2	7974
Mario Bros	7970
Stargate	7977
Armageddon	7900

HIMNOS DE FUTBOL

Himno Real Madrid	7938
Himno Betis	7937
Himno Barcelona	7100

DINAMICOS






4318 4335 4334
4324 4160 4104 4325

Envía DINA MMI seguido del código de tu dinámico al 7775

2 SMS

SONIDOS REALES

2 SMS

Envía REAL MMI seguido del código de tu sonido al 7775

Amante	9090	Vómito	9245	Beso	9280	Correcaminos	9223
Boris	9129	Aplausos	8282	Cisterna	9278	Orgasmo Corto	9196
Abuela	9089	Aznar	9191	Bebe	8239	Wassuupp	9161
Chiquito	8137	Risitas	8144	Borracho	9093	El Padrino	9195
						Canario	8277
						Mosca	8262
						Trompeta	8168



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

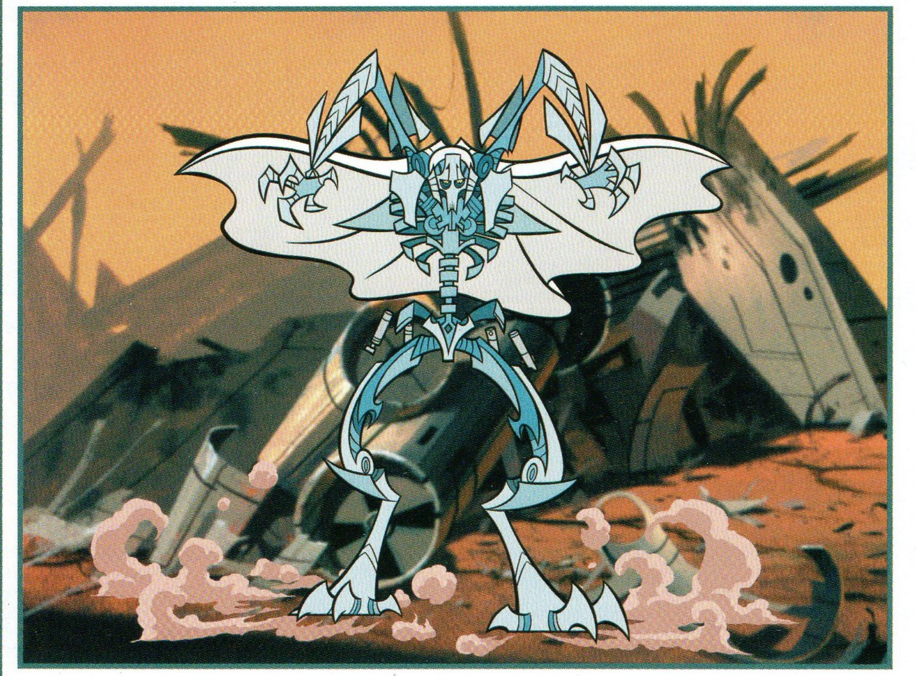
Tras la ristra de noticias sobre "manga impreso", toca ahora adentrarnos en las noticias nacionales relacionadas con la animación y con el cine oriental de imagen real.

Veamos primeramente qué podemos contar este mes acerca de los canales de televisión españoles.

El canal de pago Cartoon Network estrenará el próximo día 18 de abril a las 8:35 de la mañana (*ndM: el típico horario que nos gusta a todos, sobre todo para los estrenos*) los cinco últimos episodios de la serie de animación **Star Wars: Las guerras clon**. Los cinco últimos capítulos de esta serie de animación, producida por Cartoon Network y LucasFilm Ltd, durarán 12 minutos, y no tres minutos (que es lo que duraban los primeros 20 episodios). Esta emisión pretende ir abriendo boca para el estreno de la nueva película de **La Guerra de las Galaxias**, que llegará a los cines de todo el mundo a finales de mayo.

Siguiendo con Cartoon Network, hay que decir también que se incorporará (a partir de marzo) a la oferta de canales de Imagenio, la plataforma de televisión de pago que Telefónica ofrece vía Internet.

Y nos referimos ahora a Jetix, antiguo Fox Kids. A partir del 7 de marzo se empieza a emitir PXG, un espacio dedicado a los videojuegos que podrá verse de lunes a viernes a las 21h. El presentador del programa será el japonés *Kentaro*, quien se encargará de dar un repaso a la actualidad de los videojuegos en un programa cuyo formato ya se viene emitiendo en el canal Jetix de otros países.
Otra noticia que habla de Jetix es el estreno en este canal de nuevos episodios de **One Piece**. Concretamente, se estrenan los episodios 52 a 104 (que, por cierto, ya fueron emitidos por Tele5, quien reinició la emisión de la serie precisamente al llegar al episodio 104). Esta nueva hornada de episodios podrá verse en Jetix desde el mes de abril.



Y por último, Jetix Europa ha adquirido los derechos de emisión de la serie **Shuriken School**, una producción europea (concretamente, franco-española) a la que ya nos hemos referido en alguna ocasión por tratarse de una comedia con toques de artes marciales en la que se combina "el" estilo japonés con "el" estilo europeo, así como ilustraciones con gran detalle y escenas de intrépida acción. Suponemos que en los próximos meses esta serie irá estrenándose en los canales Jetix de toda Europa.

Otro canal de pago (al menos de momento, pues recientemente han solicitado permiso al Gobierno para emitir en abierto, más información en este mismo número, pues hay un reportaje especial) que es noticia este mes es Canal Plus. Durante el mes de marzo emitirán un ciclo titulado **Anime: Made in Japan** que estará dedicado al cine de animación japonés. Aunque recomendamos a los abonados que consulten los horarios (pues de hecho, habrá varios pases en los distintas modalidades de Canal Plus, así como en el canal Cinemanía), os informamos de que se emitirán los títulos **El Viaje de Chihiro**, **Explosión Anime** (documental rodado en Japón y en Madrid, con entrevistas a varios expertos nacionales (aunque *Lázaro* no sale, ya que no pudo acudir debido a una incompatibilidad horaria)), **La tumba de las luciérnagas**, **Patlabor**, **Memories**, **Ghost in the Shell**, **Akira** y **Metrópolis**.

Nickelodeon es noticia este mes por "independizarse" de Paramount Comedy, canal con el que compartía dial hasta ahora. Así, desde febrero, cada una de estas cadenas tendrá su propio dial y emitirá por separado, sin necesidad de repartirse las horas de emisión.

Por su parte, el canal Buzz sigue apostando por series de calidad. Así, en abril llegan **El guerrero samurái** (la serie televisiva de **Rurouni Kenshin**; se estrena el día 7 a las

21:00) y **Rahxephon** (esta lo hará el día 6 a las 20:30). De igual modo, tiene previsto un maratón para el día 30 de ese mismo mes. La serie elegida para emitirse de golpe... ¡**Evangelion**! Si alguien sobrevive después de ver los 26 episodios de la serie del tirón, que nos escriba y nos lo cuente. Por último, también se emitirá la película de **Appleseed** (10 de abril a las 20.30), al tiempo que continúan la emisión de series como **Saint Seiya**, **Excel Saga**, **Furi Kuri**, **Zaion**, **Wolf's Rain**, **Ninja Scroll**, **Hellsing**, **Trigun**, **Berserk**, **Inuyasha**...



Por cierto, que hemos entrado en contacto con dicho canal y cabe la posibilidad de que en breve podáis vernos anunciados en él. Todo dependerá de la decisión final de los jefes supremos.

Y por otro lado, Canal Súper Eñe estrena este mes de marzo series clásicas europeas como **Los Fruittis**, **Los aurones**, **Seabert** o **Basket Fever**; mientras en abril llegan series extranjeras como **Reporter Blues** (una coproducción italo-japonesa de 52 episodios a la que ya nos hemos referido en alguna otra ocasión en esta sección).

Fuera del terreno de los canales de pago, pocas noticias tenemos este mes. La autonómica catalana es la que nos brinda esta vez la ocasión de hablar de un estreno: **Corrector Yui**, que ya viene emitiéndose en la autonómica valenciana desde hace unas semanas, empezará a hacerlo en el K3 a partir del 7 de marzo. Lo hará a las 18:30 de lunes a viernes. Se trata de una serie de 52 episodios producida por Nippon Animation cuya protagonista, *Yui Kasuga*, ha sido escogida para salvar el Mundo Cibernétco. Su enemigo será Grosser, un ordenador que domina la Red Mundial. Como veis, se trata de una serie de 'magical girls' con toques modernistas...

En lo que se refiere al material que nos llega en formato DVD o a través de las salas de cine, podemos empezar diciendo que el próximo mes de abril llega a nuestras pantallas, de la mano de la distribuidora UIP, **The Ring 2** (**La señal 2**), secuela –americana– de la adaptación –también americana– de la película japonesa **Ringu** (**El círculo**). No obstante, en este caso es el propio *Hideo Nakata* (director de **Ringu**) el encargado de llevar a buen puerto el filme. La *Naomi Watts* vuelve a encarnar a la periodista *Rachel Keller*. La historia se inicia seis meses después de los terribles acontecimientos que sembraron el pánico en *Rachel* y su hijo *Aidan* (*David Dorfman*) en Seattle. Para tratar de olvidarlo todo, *Rachel* se muda con *Aidan* a la pequeña comunidad costera de Astoria, en Oregón (*NdL: ¿Seguirá los Goonies allí?*). Pero su intento de comenzar de nuevo se revela ilusorio cuando se produce un nuevo crimen en la localidad asociado con la aparición de una cinta de vídeo anónima...

Seguimos con los estrenos en cine; **Steamboy** ha visto retrasada la fecha de su llegada a la gran pantalla de nuestro país, inicialmente fijada a principios de marzo. Las nuevas noticias apuntan a que podrá verse desde el 22 de abril. Recordemos que esta película, dirigida por *Katsuhiro Otomo*, se distribuye en nuestro país por cuenta de Columbia-Tristar.

Unas semanas antes, a principios de marzo, es cuando sale en DVD la última película de **Doraemon** estrenada en nuestros cines, **Doraemon, el gladiador**. Nuestro gato favorito, además, volverá a pasearse por los cines de nuestro país este verano, protagonizando el filme **Doraemon y los Dioses del Viento**, que también podrá adquirirse en DVD de cara al otoño de este mismo año.
La otra propiedad estrella de Luk Internacional, **Crayon Shin-chan**, también estrena película en DVD: **Shin-chan en la Isla del Tesoro** saldrá el día 4 de mayo; y ya en otoño lo hará **Shin-chan, el pequeño samurai**.

Y también en marzo se pone a la venta en DVD la película de **Black Jack**. Manga Films, que ya editó este filme en VHS hace unos años, nos brinda ahora la ocasión de hacernos con esta interesante película en un formato actualizado. Así, el día 23 de marzo sale este título –dirigido por el genial *Osamu Dezaki* y basado en la historieta homónima creada por el también genial *Osamu Tezuka*– a un precio de 15 €; incluirá audio japonés y español y subtítulos en español. Entre los extras, destacamos la ficha técnica y una filmografía selecta.
Black Jack es un cirujano clandestino que posee una destreza extraordinaria para realizar intervenciones consideradas imposibles. Cobrando millones por operaciones secretas que sólo unos pocos pueden pagar, *Black Jack* vive en el más absoluto anonimato, rodeado de un gran misterio...
Pero este extraño doctor está a punto de enfrentarse a algo absolutamente desconocido: Un numeroso grupo de superdotados aparece en el campo del deporte y del conocimiento. Todo el mundo está entusiasmado con la presencia de estos "súper humanos", individuos normales hasta que desarrollaron repentinamente sus increíbles facultades. Sin embargo, un extraño virus comienza a atacarles, poniendo en peligro al resto de la población. Sólo un médico en todo el planeta es capaz de enfrentarse a esta terrible epidemia... *Black Jack*.
Otro título que Manga Films pone a la venta próximamente es **Zu: Guerreros de la montaña mágica**, película de *Tsui Hark* de 1983 (no confundirla con la reciente versión titulada **Legend of Zu**), aunque siguen sin aclararse con la fecha de estreno de **Wonderful Days**...

Cambiamos de empresa y nos referimos ahora a las novedades de Selecta Visión.
En primer lugar, esta casa ha hecho saber que en abril sacarán a la venta el primer DVD de **Las fantásticas aventuras de Hello Kitty y sus amigos**, serie que mencionamos en uno de los últimos números precisamente por haber ido a parar a la cartera de esta distribuidora. A lo largo de los episodios de esta producción, la popular gata Kitty (un icono japonés tremenda-

mente exportado a Occidente, hasta el punto de convertirse en la "embajadora" infantil de UNICEF en EE.UU. y Japón) representará junto con sus amigos diversos cuentos clásicos, como Blancanieves, Caperucita Roja o La bella durmiente. El primer DVD incluye los episodios 1 a 5 (de 39), idiomas japonés y español, subtítulos en español, fichas técnica y artística, datos de producción, galería de imágenes... Ah, ¡y con el opening interpretado nada menos que por Charm!

Durante los meses venideros (previsiblemente, marzo y mayo respectivamente), aparecerán los cofres/packs de **Arc the Lad** y **Escaflowne**, que contendrán cada una de las series al completo. Y también está entre sus planes llevar la película **Appleseed 2004** a las pantallas de cine de nuestro país.

La lista de novedades de Selecta la completan los siguientes títulos, debidamente disponibles en tiendas para cuando leáis estas líneas:

Escaflowne, la película (en videoclubs el 23 de febrero; más adelante en venta), **Trigun, pack especial** (con toda la serie, ocupando realmente muy poco espacio (aproximadamente lo que dos DVDs normales)), **Outlaw Star** 1, **Rurouni Kenshin** 7, **Noir** 4, **Rahxephon** 5, **Louie, el guerrero de las runas** 4.





El 16 de marzo sale también a la venta **Ichi the Killer** en DVD. Se trata de uno de los filmes más conocidos de entre los dirigidos por el peculiar *Takashi Miike*. El precio será de 18 € y la edición española (que incluye sonidos japonés y español) la trae Paramount Pictures.

El jefe de una banda de yakuzas, *Anjo*, ha desaparecido misteriosamente llevándose 100 millones de yenes. Los leales a la banda, liderados por *Kakihara*, empiezan a buscarlo, pero sus métodos preocupan a las otras bandas. *Kakihara* pedirá ayuda entonces a la ex novia del jefe de su clan, *Karen*, con la que comparte algo más que una buena relación profesional, y sus investigaciones les llevarán tras el rastro de *Ichi*, un asesino en serie a las órdenes de un yakuza ya retirado. Tanto *Kakihara* como *Ichi* desearán enfrentarse cara a cara.

Seguimos hablando de cine oriental de imagen real: DeAPlaneta, dentro de su sello Orient Express, nos trae dos novedades que saldrán a lo largo del mes de abril. La primera, el filme chino **Amores rojos** (Hong se lian ren), de 1999, dirigido por *Daying Ye*. El doctor *Payne* se enamora a primera vista de la hermosa *Qiuqiu* en el Shangai de finales de los años cuarenta. Sin embargo, este amor es imposible, pues ella es la amante del héroe revolucionario *Jin*, líder del partido comunista, aún ilegal, y enfermo por las viejas heridas de la guerra. *Hao Ming*, brutal jefe de la policía secreta, descubre durante sus pesquisas un secreto sobre la vida de *Qiuqiu*...

El segundo lanzamiento es un pack que, bajo el título "Clásicos orientales" (y a un precio de 59,95 €) engloba siete respetables títulos del cine japonés: **Cuentos de la luna pálida de agosto** (de *Kenji Mizogucih*), **El intendente Sansho** (de *Kenji Mizoguchi*), **Buenos Días** (de *Yasuijiro Ozu*), **Cuentos de Tokio** (de *Yasuijiro Ozu*), **Rashomon** (de *Akira Kurosawa*), **La puerta del infierno** (de *Kinugasa Teinosuke*) y **La balada de Narayama** (de *Shohei Imamura*).

Y Filmax nos trae también, desde el día 16 de febrero, la película tailandesa de terror **Bangkok Haunted**, dirigida por el prestigioso *Oxide Pang Chun*. La película recoge tres visiones diferentes pero enlazadas sobre la muerte y la vida tras la muerte, al tiempo que se hace un estudio de sentimientos como el amor, el deseo o la venganza.

Por otro lado, desde principios de marzo pueden encontrarse las siguientes novedades de Jonu Media:

Berserk - Special Art Box (29,95 €), **Cofre Comic Party** (29,95 €), **Cofre Ayashi no Ceres** (39,95 €).

Será a finales de marzo cuando se publiquen los siguientes títulos:

Berserk 2, **Chobits** 4, **El Misterioso Loki** 5, **Neoranga** 1, **Studio Ghibli Digi Pack** (39,95 €), **Ultra Maniac** 5.

Y para dar término a esta sección de las noticias, os contamos que Planeta Junior (empresa bastante asociada con Jonu Media) ha adquirido los derechos del anime **Battle B-Daman** (llamada en japonés **B-Densetsu! Battle Bedaman**), una recentísima producción (de 52 episodios) de Nippon Animation emitida por TV Tokyo y basada en el videojuego del mismo nombre. El protagonista es *Yamato*, un chaval que emplea sus poderes para defender el mundo de B-Daman de las fuerzas del "mundo de la sombra", cuyo control está en manos de un brujo con poderes psíquicos.

FONDOS

ENVÍA **WAP24** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL **7494**

ej: WAP24 37030 (imagen Shin Chan) al 7494

Muchos más contenidos en la página web

TOP

35492 · 35540 · 36215 · 35502 · 36636 · 37131 · 36170 · 35485 · 37607 · 37768 · 39252 · 39925 · 35937

36525 · 35559 · 38879 · 39024 · 35935 · 35427 · 37177 · 36213 · 36264 · 36337 · 36523

...Y MUCHOS MÁS

37489 · 36524 · 36497 · 36329 · 41272 · 41699 · 36613 · 36455 · 39728 · 41922

NOVEDADES

42156 · 42205 · 42206

42207 · 42208 · 42209

42210 · 42211 · 42212

42213 · 42214 · 42215

COMIC

35493 · 35494 · 36472 · 36495 · 36981 · 37297 · 41925

41916 · 41131 · 36455 · 35936 · 41490 · 41746 · 37030

Cine

35525 · 36897 · 36464 · 35529

35530 · 35532 · 35536 · 35535

SONIBROMAS

ENVÍA **TONOS29** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL **7494**

TOP SONIBROMAS

77258 Coge el puto telefono cabron!
77123 Que alguien me coja!
77166 Doctor Maligno
77178 Cuñaaaaao
77251 Mensajeeeeeeeeeeee
77114 Vacas
77116 R2D2
77119 Bebe gracioso

SONIBROMAS

torrente Torrente
77148 Te llama la guardia civil
boris Boris
77143 Descuelga cobarde
77196 Tienes un mensaje nuevo
pocholo Pocholo
risa Carcajada
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77176 Españoles Franco ha muerto
papuchi Papuchi
77254 Si sueno pues me cojes...
77187 Espera te pongo en espera
77184 Jungla

SONIBROMAS

77121 Es tu jefe no lo cojas
77281 Cogelo que es tu camello
77256 Uuu que es eto?
77451 Soy yo el movil
77194 Aqui llega torrente
77122 Hola, hay alguien?
77243 Del pita del
77287 Coge el telefono que esta sonando
77254 Si sueno pues me coges...
77128 Vaa tia vaa
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77199 Pescao es mu rico
maldicion Maldicion
77450 Coge el telefonoooo
77177 Se me escucha o no?
77276 Estoy harta
77188 Arranca llevo manos libres!
77269 Chinita ven aqui
77274 Soy una amargá
aznar Aznar
77437 Cogelo de una puta vez
77253 Soy el puto movil
77222 Pedos y eruptos
77145 Soy el doctor Grijander
77257 Manolo cabeza webo
77275 Soy como la Pantoja
77201 Risa malvada 3
77319 Risa maligna

SONIDOS REALES

77018 Telefono antiguo
77259 Esta sonando mi telefono
77007 Orgasmo
77048 Sirena de policia
77045 Harley Davidson
77002 Grito de Tarzan
77223 Formula 1
77091 Risa de Thriller
77052 Erupto bruto
77117 Musica del No-do
77000 20th Century Fox
77063 Burro
raro Raro, raro, raro......
77068 Chimpace excitado
77058 Pedo
77217 Gatito
77105 Toque militar
77151 Imitando sonido movil
cristal Cristal que se rompe
77005 Sonido THX
77074 Gallo cacareando
77118 Tirando de la cadena del vater
77064 Caballo relinchando
77224 El bueno, el malo y el feo
77075 Gallo
77077 Gato enfadado
77006 Gemidos
77093 Lobo
77098 Perro gruniendo y ladrando

77065 Caballo
77225 Tonos ritmicos
77010 Gemidos 2
77066 Cerdo
77078 Gato maullando
77096 Leon rugiendo
77115 Estoy a punto de correrme...
77079 Gato ronronea
77062 Buho
77059 Risa malvada
77009 Gemidos rapidos
77016 Codigo morse
77053 Estornudo
77047 Sirena de barco
77060 Risa tonta
77088 Jaguar
77038 Pistola 9 mm
77113 Rana
77099 Lobo 2
77094 Lobo triste
77221 Mosquito
77035 Cristal que se rompe
77011 Beso
77003 Good morning Vietnam
77076 Galope de caballo
77083 Vaca
77107 Louis Amstrong
77111 Lobo 4
77110 Vaca 2
77106 Cazando al pavo

www.moviluniverso.com

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

POLIFONICOS

ENVÍA **TONOS29** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL **7494**

Muchos más contenidos en la página web · Buscatonos: envía **TONOS29** MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL **7494**

TOP

84937 Kill Bill - Silbido
83849 Molinos de viento
84724 El bueno, el malo y el feo
84760 Obsesion
84923 Happy ending
84248 Losing my religion
84362 Champions League
84494 La internacional
84560 Curro Jimenez
84605 Shin chan dance
85031 No soy un Bastritboy
85032 Estoy hecho de pedacitos de ti
85046 Pump it up
85069 Antes muerta que sencilla
80045 Without Me
80096 Pulp Fiction
80217 Satisfaction
80269 Freestyler
83584 Bring me to life
83655 Thunderstruck
83658 Star Wars
83737 Dragon Ball Z

NOVEDADES

85161 Perdoname
85163 No tengo vida
85164 Ay ay ay
85165 Jugarem a estimarnos

85166 Amor de colegio
85167 Punto y aparte
85168 Pa que retocen
85169 Dominicana
85170 Disco Samba
85171 I just wanna live
85172 The sound of San Francisco
85173 The weekend
85174 Sonido de Tren
85154 Quiero saber
85153 Dale don más duro
85152 Asesina
85146 Una tarde de sol
85149 Let me show you
85155 Tumble and fall
85156 Get right
85157 Hacerte olvidar
85159 Penny & Me
85160 Over and over

CINE Y TV

84067 El Exorcista
80017 Mision Imposible
84440 El señor de los anillos
83883 Fraggle Rock
84064 Darth Vader Marcha imperial
80082 La Pantera Rosa
84759 Gladiator
80025 The Simpsons
80108 Benny Hill
85083 Aqui no hay quien viva
84207 El Padrino
80125 Mortal Kombat
80044 Rocky
84231 Bar coyote
83834 La abeja maya
80498 El fantasma de la opera
84437 Shin Chan
84823 Harry Potter
80131 Buffy Cazavampiros
80023 Austin Powers
80074 El equipo A
84692 Rasca y pica
80048 El coche fantastico
80065 Friends
80091 20th Century Fox
80174 Expediente X
83687 This is halloween
80014 James Bond
84696 7 vidas
83884 El principe de Bel air
80249 Futurama
80238 Indiana Jones
80043 Terminator
83648 La familia Munster
84433 Nos vamos a la cama
80194 Dirty Dancing Time of Life
84233 La historia interminble
80285 Angeles de Charlie
84660 SWAT - Hombres de Harrelson

DISCO TECNO

80093 Equador
85048 Enjoy the silence 2004
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
85121 Bootsy bootsy boom
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84973 Call on me
84201 Voglio vederti danzare
81664 Children
84926 Despre tine
84572 Infected
85037 Flashdance
83228 Samba Adagio
83661 Axel F 2003
83786 Desenchantee
84860 Fly on the wings of love
80299 Celebration
80067 Belissima
84263 Traffic
84776 Stripped
84958 Magalenha
80046 Better off alone
84749 On the move
83580 Weekend
85109 Dancing with tears in my eyes 2004
83675 Flight 673
85056 Just be
80041 Heaven

ESPAÑOLAS

85103 Baila morena
84826 Dale don dale
82652 Fiesta Pagana
84428 Asturias
84997 Valio la pena
85119 Buscate un hombre que te quiera
82935 Noches de bohemia
85085 Por que no ser amigos?
84920 Pastillas de freno
84993 Precisamente ahora
84642 Angel malherido
85033 Nada valgo sin tu amor
84919 Una foto en blanco y negro
84942 Con la luna llena
84904 Hablando en plata
85113 Dile
82247 Cannabis
84791 La rueca
85148 Quiero ser tu sueño
84267 Buleria
82364 Chiquilla
82284 Color Esperanza
84216 La costa del silencio
82380 Dame Veneno
85150 La gata
85021 Al carajo
85145 Pobre diabla
85158 Volverte a ver
84918 Camina y ven

POP ROCK

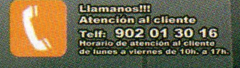
84961 Lose my breath
80239 Final Countdown
80726 No woman no cry
84943 Accidentally in love - Shrek 2
84976 American idiot
84779 Mariacaipirinha
84962 She will be loved
85064 Party for two
80472 Every breath you take
84252 Hey ya
80062 In The End
85030 My prerogative
80362 November Rain
80918 Holiday
84204 In the shadows
84947 Everybody´s changing
84519 Left outside alone
85041 Welcome to my truth
83885 Numb
84930 Del pita del
85122 What you waiting for
84822 Opa opa
80150 Bitter sweet symphony
84247 Feel
84922 Sick and tired
83662 Crazy in love
85117 This is the last time
80144 Bohemium Rhapsody
85075 DJ

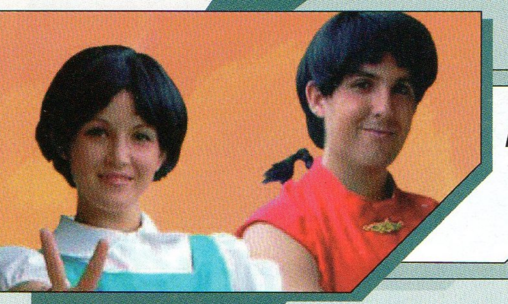
HIMNOS

84446 Cara al sol
83808 Himno de España
83809 Guardia Civil
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84094 Himno de riego
82190 Betis
84489 Els segadors
83258 Sevilla F.C.
84436 Centenario Real Madrid
84490 Asturias patria querida
84487 We are the champions
83477 Himno de Valencia
84932 Real Sociedad
84492 Himno de Galicia
84855 Amunt Valencia
84793 A por ellos
85034 RCD Espanyol
84049 Scotland the brave
84058 Himno Fallero
82742 Mallorca
84987 Real Zaragoza
82737 Malaga
84896 A las barricadas

MANGA Y VIDEOJUEGO

84290 To Zanarkand
84295 Hikari
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84320 Aeris
84309 Opening
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84276 Catch you catch me
83731 metal Gear Solid 2
83739 Final Fantasy
83705 Zelda
83708 Resident Evil





NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Y nos hacemos cargo ahora de las noticias internacionales o relacionadas con cualquier otro tipo de asunto o evento, que este mes vienen algo más relajadas...

Aunque empezamos con algo urgente, y es que tenemos encima el **ExpoManga 2005** de Madrid, que año tras año va creciendo. Este año con nueva ubicación, el Pabellón de La Pipa (en la Casa de Campo), y muchos más metros, más actividades, más expositores y un gran salto cualitativo que hace que, finalmente, estemos ante la alternativa capitalina de primavera al salón de otoño que organiza Ficomic.
Tres días, del 8 al 10 de abril, donde el manga y el anime serán los protagonistas. Por supuesto, no faltarán los concursos -karaoke y cosplay incluido, por supuesto-, las mesas redondas o las proyecciones (entre las que destacamos **Howl's Moving Castle, GITS Innocence, Sailor Moon Final Act, Marmalade Boy** en imagen real y muchas otras más.
Destacar también la presencia, por primera vez en Madrid, de un mangaka japonés; invitada por Glénat y la AEAC, estará en Expomanga *Maki Murakami*, conocida sobre todo por ser la autora de **Gravitation**.
Como siempre, estarán presentes la mayoría de las asociaciones de la ciudad haciendo actividades, concursos y torneos, lo que le da a este salón un aire a "jornadas" muy agradable y que lo aleja del simple y puro encuentro mercantilista de otros certámenes.
Y como actividad paralela, en el teatro del Colegio San Miguel, a 200 metros del Expomanga, tendrá lugar el sábado 9 la presentación del grupo de teatro Mangaku, ligado a la Asociación Tatakae de Zaragoza. Para esta presentación, han recuperado una de sus mejores obras, "Ranma 1/ 2, la receta del amor eterno", la han ampliado con nuevos números y la estrenará, en una única sesión, durante el Expomanga. Las entradas estarán a la venta en las tiendas de cómics, en el propio Expomanga y a la puerta del teatro. Como complemento, habrá actuaciones musicales antes de la obra, entre las que podemos destacar, por supuesto, la de Charm y la presentación en Madrid de Mangaku Musume, el grupo de chicas mañas dispuestas a emular a las Morning Musume.
Para confirmar horarios de proyecciones, concursos, etc... lo mejor es que consultéis su web: www.amigosdelcomic.com



Y recordamos a los encargados de los distintos eventos que si quieren que les hagamos publicidad no hay problema, que nosotros lógicamente apoyamos cualquier iniciativa a favor del mundillo como hemos hecho siempre, pero necesitamos que nos lo digan con un pelín de tiempo, que avisarnos de unas jornadas el fin de semana anterior a la fecha de celebración a nosotros nos sirve de muy poco dado que para entonces el número en el que tendría que salir la noticia para resultar efectiva lleva bastante tiempo en imprenta.

Bandai ha anunciado la edición limitada en EE.UU. de una carta de **Digimon**, que se incluirá con el videojuego **Digimon World 4** (disponible para GameCube, XBox y PS). Esta carta estará dedicada a un monstruo hasta ahora inédito en el mercado estadounidense: *Dorumon*. Suponemos que la publicación de este juego en España será cuestión de tiempo.

Tokyo Godfathers, de *Satoshi Kon*, ha sido galardonada con el premio del festival de animación belga Anima 2005.

Los Tronkitos (un tipo de pastelito comercializado por Panrico (*NdL: Los más veteranos del lugar aún recordarán el anuncio de "¡Tronco va! ¡Y tronkito viene!"*) acaban de empezar una promoción durante la cual regalarán imágenes de **Hamtaro** coleccionables. Serán en total 24 modelos diferentes y la forma de todos ellos recordará a la de un televisor.

A veces conviene recordar que no solamente se hace animación con dibujos; la nueva película danesa de animación de marionetas **Strings**, realizada por *Anders Ronnow-Klarlund*, representa un producto original y muy personal. En Francia se ha estrenado recientemente, con el título "Le fil de la vie" (El hilo de la vida).

Ya se puede visitar la web de la adaptación cinematográfica del manga **Initial D**. El proyecto ha sido dirigido por los directores hongkoneses *Andy Lay* y *Alan Mak*, conocidos por dirigir **Infernal Affairs**. La película está protagonizada por los actores *Jay Chou*, *Anthony Wong* (**Infernal Affairs**), *Edison Chen* y *Anne Suzuki* (**The**

returner). http://www.initialdthemovie.com/

Ha muerto el director japonés de cine *Hiroyuki Nasu*. Su última película fue la adaptación del clásico **Devilman** de *Go Nagai*.

Gonzo sigue ultimando sus nuevas series. Por una parte, ha adaptado una serie de novelas tituladas **Trinity Blood**, de *Sunao Yoshida* y *Thores Shibamoto*. La serie tiene previsto estrenarse en abril. Pero Gonzo también tiene pendiente el estreno de **Speed Grapher** y de **Solty**.

Cartoon Network de EE.UU. ha anunciado las novedades que su programación ofrecerá durante 2005 y 2006. Entre los estrenos de nacionalidad japonesa están **IGPX**, coproducida junto a Production IG, **Hi Hi Puffy AmiYumi**, **Zatch Bell** (Konjiki no Gash Bell), **One Piece**, **Naruto** y **Bobobo-bo Bo-Bobo**. Como podéis ver, por fin los japoneses se han animado a vender los derechos de **Naruto** al extranjero, sus fans sólo tienen que tener un poco de paciencia (y tratar de evitar el daño que la zafia piratería puede causar a esta serie).

Llega **Astro Boy** a PlayStation 2. Esta adaptación de los populares tebeos creados por *Osamu Tezuka* en 1951 ha corrido a cargo de *Yuji Naka*, el mismísimo creador de la saga **Sonic The Hedgehog** de Sega. El juego será distribuido por Atari. El que también ha llegado a nuestras tierras es **Blood will tell**, un juego de samuráis basado en el manga **Dororo**, creado también por *Tezuka*.

La televisión de Tokio ha anunciado que el día 6 de agosto de 2005 es la fecha escogida para el estreno de la segunda película de **Naruto**. Por supuesto, nos referimos a su estreno en Japón.

James Cameron ha declarado recientemente que la película de imagen real de **Alita, ángel de combate** va viento en popa. Según sus palabras, el guión de rodaje está prácticamente terminado. Hasta el momento nos hemos ocupado de la fase de diseño, pues se trata de una película de ciencia-ficción con un gran presupuesto, e incluirá ciertos elementos que la harán aún más interesante. Por ejemplo, el personaje principal estará animado por ordenador. En principio, la película podría estrenarse en 2007.



El pasado 15 de enero falleció *Dan Lee*, diseñador de personajes de Pixar Animation Studios. Falleció a los 35 años de edad a causa de un cáncer de pulmón.

Hablando de adaptaciones a imagen real y de productoras americanas, Walt Disney Pictures ha dado a conocer intención de adaptar al cine de imagen real la película **Majo no Takkyuubin** (Nicky la aprendiz de bruja). Y por lo visto, el proyecto va en serio. *Jeff Stockwell* será el encargado de adaptar los guiones originales de las novelas *Eiko Kadano* en que se basó la película de Ghibli. El filme estará producido por *Susan Montford*, *Mark Gordon* y *Don Murphy*.

Y seguimos hablando de Studio Ghibli. Recientemente, esta fructífera y reconocida productora anunció su ruptura con la casa matriz Tokuma Shoten, cofundadora en 1985 junto a *Miyazaki* y *Takahata*. De este modo, la cúpula directiva del estudio la ocuparán los mencionados *Hayao Miyazaki* e *Isao Takahata*, así como el productor *Toshio Suzuki*, relegando a Tokuma Shoten a cargos muy concretos dentro de la plantilla de la compañía. Como anotación, hay que decir que Disney se verá en la necesidad de renegociar los derechos de distribución del los filmes de Ghibli, pues los acuerdos pertinentes para esa distribución fueron logrados con Tokuma Shoten, y no con la propia Ghibli.

Terminamos con Ghibli refiriéndonos al anuncio del Festival de Cine de Venecia (que este año, entre el 31 de agosto y el 10 de septiembre celebra la sexagésima segunda edición) de conceder a *Hayao Miyazaki* el León de Oro Honorífico por su carrera como cineasta. *Miyazaki* ha agradecido "de corazón" el agradecimiento a sus "amigos de todo el mundo por proyectar sus películas" y a quienes las aprecian. Asimismo, al contrario que en otros festivales en los que se le ha homenajeado, *Miyazaki* ha prometido estar presente durante la celebración del certamen.

A partir de 2006 vuelve al panorama del anime un título sobradamente conocido, que logró gran popularidad durante los 80, tanto en Japón como en parte de Europa. Hablamos de **Hokuto no Ken**, conocida aquí como **El puño de la estrella del norte** y como **Ken le survivant** por nuestros vecinos franceses o como **Ken il guerriero** por los italianos. Así, está previsto estrenar un total de tres películas y de dos OVAs a lo largo de los próximos años. Como en el caso de la serie antigua, la animación correrá a cargo de Toei, mientras que en los diseños tendremos ni más ni menos que al gran *Tsukasa Hojo*.

Mazochungo y Lázaro

¿Dónde Vive ese Gato?

Llega el tercer volumen de la colección "Un manga, un romance", una recopilación de 4 historias autoconclusivas de la por ahora desconocida Rie Kanenari.

Con el nombre de **Kono neko no ouchi wa dokodesuka**, llega a España de la mano de Planeta Deagostini este tomo con sobrecubiertas a 6,95 euros.

Encontramos en él los siguientes títulos: **¿Dónde vive ese gato?**, **Primitivos 2001**, **As** y finalmente **Esto no es amor**. Pero... ¿De qué va cada una de estas historias?

Argumentos descabellados

Y es que cada una de ellas es más inverosímil que la anterior, entre gatos convertidos en chica, mujeres que son extraterrestres y demás. Pero vayamos por partes...

¿Dónde vive ese gato?, la historia que da nombre al recopilatorio, nos cuenta el encontronazo que tiene un chico llamado *Maguchi* cuando, una noche de borrachera, pierde a su gata y conoce a una chica que dice ser ella. ¿Cómo? ¿Una gata convertida en chica? Pues sí, y si eso ya de por sí es raro, el chico encima va y se lo cree (lógico, si es lo más normal del mundo). Total, que ya tenemos a la extraña pareja viviendo juntos. Pero claro, para ponerle más emoción a la historia, aparece el gran amor del chico, que parece estar interesada en él. ¿Cómo conseguirá el pobre salir con su gran amor si su gata se interpone siempre por medio? ¿Quién es realmente esa chica? ¿Cómo terminará todo este enredo?

La segunda historia, **Primitivos 2001**, empieza con una leyenda que dice que, en cada época, existe una pareja de enamorados que, cuando al fin consiguen ser felices e intentan consumar su amor, una maldición provoca que el chico muera trágicamente. Pasó en la Edad de Piedra, en la Edad Media, en la época Edo y ahora, en la actualidad, parece que va a volver a pasar. *Sakura* y *Guen* son una pareja de enamorados que parecen estar predestinados a ser los amantes de la leyenda... ¿Conseguirá *Guen* sobrevivir a su trágico final? ¿Morirá? ¿Lograrán romper la maldición que existe desde el principio de los tiempos?

Podríamos decir que **As**, la tercera historia corta del tomo, es la más típica de manga para chicas. En ella nos encontramos a *Takano*, un chico que decide entrar en el club de béisbol del cual *Mai*, una chica bastante guapa e inteligente, es entrenadora. A partir de entonces el chico empezará a hacerse un hueco en el corazón de la chica, pero... ¿Qué sentirá él por ella? ¿Terminará la prepotencia del chico jugándole una mala pasada?

Para terminar, nos encontramos con una historia de lo más original. Si estáis acostumbrados a los argumentos que muestran a príncipes azules, a amores verdaderos y todas esas cosas tan empalagosas (*NdL: Y tan habituales en los shojo*), **Esto no es amor** a bien seguro os sorprenderá. Con este título se nos narra la historia de *Kajo*, una chica que cree en la importancia del primer beso hasta que sus sueños y expectativas se van al traste al conocer a un chico que, sin comerlo ni beberlo, se lo monta con ella. A partir de entonces, verá que no todas las historias de amor empiezan con la aparición de un príncipe a lomos de un caballo blanco.

Rie Kanenari

Con un estilo muy distinto al que la editorial que lo publica nos tiene acostumbrados, la autora de este tomo recopilatorio es conocida en Japón por sus historias cortas, todas ellas publicadas en la Flower Comics. Algunas de ellas son: **Asobi no jikan wa oshimaida**, **Koisuru karada ni kiite mite**, **Wild tachi no iru tokoro**, y por último **Otousan to issho**, traducida al español como **Mi nuevo padre**, tomo autoconclusivo que será publicado en esta misma colección este mes, por lo que la chica quizá deje pronto de ser tan desconocida en nuestro país.

Pero... ¿Es bueno?

Nos encontramos ante un manga bastante más adulto que **¡Qué difícil es ser una chica!** y que, si te gusta probar temáticas originales y diferentes, te va a gustar. Eso sí, no esperes encontrar situaciones empalagosas ni las ñoñadas típicas de los shojo, en este manga se muestra una visión más bien realista y relativamente acorde a los tiempos que corren de las relaciones amorosas.

Laura Pla "Azukys"

Yami no Matsuei

Hijos de la oscuridad

Actualmente tenemos la suerte de contar con gran cantidad de títulos en España. Y dado que cada vez son más variados y originales, quizá sea hora de dar una oportunidad a ciertos géneros que los prejuicios relegan a un segundo plano.

Cuando te aburres y no sabes qué hacer, miras tu biblioteca, buscas algo nuevo, algo que no hayas leído, algo que despierte de nuevo tu interés, pero ves que todo lo conoces y sólo lo tienes ahí para releerlo en esos instantes en los que te apetece recordar. Decides pasarte por alguna tienda del tema y revisas las estanterías en busca de algo que comprar y, de pronto, ves un tomo con el título **Yami no Matsuei**. ¿Qué será lo que tienes entre manos?

Una vez, en el Más Allá...

Asato Tsuzuki es un shinigami, o mensajero de la muerte, que trabaja en el Ministerio de los Diez Jueces del Más Allá. Su trabajo consiste en recuperar las almas de las personas que han muerto pero que no encuentran el camino para ser juzgadas en el Más Allá. Tiene 26 años (aunque lleva muerto 70), pero a pesar de ello tiene un carácter despistado, ingenuo, que oculta un gran misterio sobre su pasado, que se irá descubriendo a lo largo de la historia. Es capaz de invocar a los dioses ceremoniales, en especial a *Suzaku*, *Seyriu*, *Byako* y *Genbu* (¿os suena de algo?), y cambia de compañero como de camisa, o más bien se podría decir que lo abandonan (como el desodorante XD), hasta que un día le asignan a *Hisoka Kurosaki*, un chico misterioso y con mala leche, con el que poco a poco estrecha la relación hasta convertirse en verdaderos amigos.

Conforme avanza la historia aparece otro personaje, el doctor *Muraki Kazutaka*, que podría calificarse como el malo malísimo que nunca muere. Tiene una extraña obsesión con *Tsuzuki* y fue quien lanzó sobre *Hisoka* una terrible maldición que lo llevó a la muerte a la temprana edad de 17 años.

La historia se desarrolla entre una combinación del budismo zen con el misterio, las aventuras y el humor; una mezcla explosiva que enganchará a todo aquel que lo lea.

La autora

Yoko Matshushita sería una autora prácticamente desconocida en nuestro país de no ser por esta fantástica obra. Nació en 1974 en la prefectura de Kumamoto, Kyushu. Creó **Yami no Matsuei** en el año 1994 en la revista Hana no Yume y fue llevada al mercado en 1997 gracias a la editorial Hakusensha.

La línea de sus dibujos es armónica y precisa. He de destacar que dibuja los ojos con mucho detalle, dándole en todo momento la expresión deseada, en especial la locura (*Muraki* realmente parece un demente), la maldad y la tristeza.

Los fondos brillan por su ausencia, al menos en los primeros tomos, pero poco a poco se van haciendo paso como auténticas obras de arte.

El anime y más

Tanto éxito tuvo el manga en Japón, que el canal de pago WOWOW editó una serie de 13 capítulos de unos 20 minutos de duración aproximadamente. La historia cambia un poco respecto a la del manga eliminando la mayoría de las escenas humorísticas e historias independientes, pero a pesar de ello, continúa siendo interesante y divertida en todo momento, con un diseño de personajes asombroso. Por el momento no se puede conseguir en España, pero esperamos que pronto eso cambie.

Lógicamente, si hay anime hay banda sonora, destacando especialmente los CD-singles correspondientes al opening "Edén" y al ending "Love me" (en mi opinión, el opening es toda una obra de arte mientras que el ending suena algo chirriante). Comentar también dos CDs de bandas sonoras con temas instrumentales (Hiiro no Tsuki y Ametisth no Hitomi), más un CD-Drama en el que los dobladores hacen su aparición de forma espectacular.

Aparte, es posible hallar tres libros de ilustraciones, Yami no Matsuei-Sketch Book, Yami no Matsuei-Character Book y Yami no Matsuei-Super Animation Book (aunque este último es muy difícil de encontrar), donde podemos ver bocetos, fichas de personajes, ilustraciones a color e imágenes del anime.

Léelo y verás

Porque afortunadamente se puede, ya que la obra está editada en España. Podéis encontrar Hijos de la Oscuridad prácticamente en cualquier tienda especializada, gracias a Glénat, que la sacó en formato tomo, en sentido de lectura oriental, con tapa blanda con sobrecubiertas y un precio de 7'20€. Hasta el momento contamos con 8 tomos de la serie (aún abierta) en Japón de 11 y que podemos conseguir de forma bimestral.

Está clasificada como Shôjo, aunque en realidad podría decirse que roza los límites del Shônen Ai o incluso el Yaoi. Quizás sea esa la razón de que no sea apreciada como debería por el sector masculino. Sin embargo, puedo decir con total convicción que las escenas de ese tipo son mínimas y, cuando las hay, generalmente incitan a la risa, debido a lo gracioso de la situación la mayoría de las veces. A las chicas les encantará, mientras que los chicos si dejan de lado su reticencia, olvidando las pocas escenas de shônen ai, descubrirán una historia interesante como la que más.

¡Os la recomiendo!

C. C. Sakura

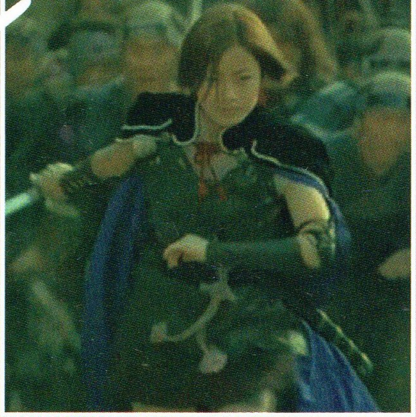






Azumi

De idol a asesina



Se edita en DVD otra de las películas del director japonés Ryuhei Kitamura (a quien debemos Sky High). Esta vez Kitamura prueba suerte con una historia de espadas con elementos propios del videojuego y el anime en la adaptación de un manga titulado Azumi.

Otro poco de historia

Después de la batalla de Sekigahara y el triunfo de *Tokugawa* frente a *Toyotomi*, el bando ganador teme que algunos de los señores fieles al perdedor quieran volver a desatar la guerra en el país para recuperar el poder. Para evitarlo se encarga a *Gessai*, un maestro de la espada, entrenar asesinos para trabajar para *Tokugawa* en las sombras. Cumpliendo con su cometido el viejo maestro recoge a diez huérfanos y se los lleva a las montañas para hacer de ellos expertos asesinos. Y claro, entre los diez huérfanos se encuentra una niña llamada *Azumi*.

Años después, los chicos han crecido y se han convertido en expertos en el arte de la espada y la lucha. En su aislamiento en las montañas han sido entrenados para llevar a cabo una misión y morir por ella, y ha llegado el día en que su maestro les va a probar por última vez antes de volver a la civilización y cumplir con su cometido. La prueba empieza por emparejar a los diez jóvenes con el compañero que mejor les cae, y *Azumi*, a la que todos consideran la más hábil en la lucha junto a *Nachi*, se empareja con este. Es entonces cuando descubren en qué consiste el despiadado examen final: deben matar a su pareja.

Por tanto, solamente cinco de ellos (junto a su maestro) abandonan las montañas para llevar a cabo su misión, que no consiste en otra cosa que asesinar a tres señores que están intentando rebelarse y devolver el poder a *Toyotomi*. Pero no se lo van a poder nada fácil a *Azumi* y a sus compañeros, pues *Kiyomasa*, uno de los tres señores feudales, asistido por su súbdito *Kanbei* y *Saru* y sus ninjas les van a plantar cara junto a los hermanos *Sajiki* y *Bijumaro*.

Un director con experiencia en el tema

Tras adaptar dos mangas en **Sky High** y **Alive**, *Ryuhei Kitamura* vuelve a probar suerte con un manga de *Yu Koyama*. Un manga que cuenta con más de una veintena de volúmenes y que debe mucho a **Lobo solitario y su cachorro** y otros clásicos del género. **Azumi** es la historia de una jovencita que ha sido entrenada para ser una asesina fría y calculadora en un mundo de hombres en un tiempo convulso tras la subida al poder de *Tokugawa*.

Para interpretar a *Azumi*, *Kitamura* escogió a una idol de nombre *Aya Ueto* para la cual **Azumi** suponía su debut en el cine tras trabajar como modelo y en televisión. Una cara bonita que intenta dar el do de pecho con la espada en las escenas de masacre que tanto le gustan a *Kitamura* y sobre todo en una eterna escena final en la que uno se pregunta cómo es que siguen saliendo bandidos y no se mueren de una puñetera vez (estuvimos comentando que había un tío de barba que nos parecía que ya había muerto un par de veces). *Aya Ueto* tampoco debe esforzarse demasiado en la interpretación pues **Azumi** es una película de acción y aventuras al más puro estilo jidaigeki (películas de luchas de espada) donde ninjas, señores feudales y asesinos de lo más variopinto protagonizan escenas de acción para deleite de la cámara de *Kitamura* que se atreve a hacer girar la cámara 360 de arriba abajo mientras dos personajes luchan subidos en una plataforma.

Ver **Azumi** es como ver un anime en imagen real lleno de personajes estrafalarios como los hermanos *Sajiki* o *Bijomaru*, un sádico asesino vestido de blanco, con una larga melena, sombra de ojos rosa y una rosa roja en la mano que más bien parece salido directamente de un concurso de visual o de un concierto de *Malice Mizer* (interpretado el joven actor *Joe Odagiri* (**Bright Future**)). *Kitamura* vuelve a mostrarse como un director al que le gusta divertirse con la cámara y hacer brotar los chorros de sangre como ya hiciera en sus anteriores trabajos, sobre todo con su locura de zombies **Versus** (que no me cansaré de definir como una de las peores películas que he visto nunca). Es tal el éxito que ha tenido **Azumi** que en los últimos meses se ha rodado una segunda parte con *Aya Ueto*, *Chiaki Kuriyama* (**Battle Royale, Kill Bill**) y *Reiko Takahashi*, aunque esta vez la dirección recae en *Shusuke Kaneko*, mientras que lo último de *Kitamura* es nada menos que la nueva entrega de **Godzilla**.





Los datos curiosos en la producción de esta película son el nombre del compositor de la banda sonora y el responsable de las coreografías. *Taro Iwashiro* se ocupa de una partitura correcta sin más, pero este compositor es el responsable de la banda sonora de la película de **Rouroni Kenshin** y de la excelente partitura de la coreana **Memories of murder**. Mientras que las escenas con espada han sido coreografiadas por *Yuta Morokaji* que hizo lo propio con el videojuego **Legend of Zeld: Ocarina of Time** para Nintendo 64.

Apagando

¿Recomendaría **Azumi**? ¿Es una buena película? No nos engañemos: **Azumi** no es una obra maestra que pasará a los anales de la historia pero sí una diversión friki para aquellos que quieran pasar un buen rato y ver una mezcla de videojuego y series (salvando las distancias) como **Naruto, Kenshin, Lobo solitario, Vagabond...** pasadas por la batidora de *Kitamura*. Nadie podrá negar que no se ha echado unas risas al ver aparecer a *Bijomaru* u oír gritar a *Saru* como un perro.

Marta "Tinuviel" Munuera

No me lo digas con flores

Hagamos un pequeño repaso...

El shojo sigue invadiendo nuestras estanterías, eso es innegable. Hay para todos los gustos, colores, olores, sabores y duraciones. Veamos de qué va este que apareció con una oferta de lanzamiento tan jugosa.

La escuela superior privada Etoku en la zona Yamanote es una de las escuelas más prestigiosas del país, donde acuden los chicos con más clase y dinero para hacerse unas personas de provecho. Pero, ¿qué pasaría si una chica normal y corriente entrara en esta elitista escuela? Este es el principal (y poco original) argumento de **Hana Yori Dango**, manga de *Yoko Kamio* que la editorial Planeta ha publicado en nuestro país bajo el nombre **No me lo digas con Flores**. Ahora que el manga, tras unos meses en el mercado, ya se ha consolidado en nuestro país, vamos a verlo con calma.

En el principio...

Este manga nos sorprendió por la increíble oferta de lanzamiento: los dos primeros números a tan sólo 3 euros. Todo tiene su explicación, claro, en este caso que es un shojo muy largo, de muchos tomos, y por tanto la gente podía de primeras no sentirse inclinada a comprarlo, con lo que esta atractiva oferta favorecía el que la gente comprara los dos primeros tomos y así se enganchara. Porque vaya si engancha la historia...

Hana Yori Dango es una obra de reconocida en Japón, donde se publicó por primera vez en 1992 vía revista Margaret de Shueisha, llegando a un total de 36 tomos. La autora es *Yoko Kamio*, dibujante especializada en shojo que había debutado en 1986. En 1995 se publicó un gran libro de ilustraciones de esta serie con numerosas ilustraciones y, como suele ocurrir con los mangas de éxito, un año después se realiza la conversión a anime por la Toei Animation, comprendiendo los 19 primeros tomos del manga y que está compuesto por 51 episodios.

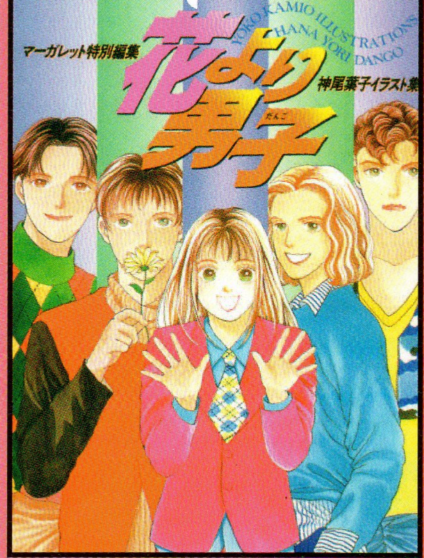
Cuando se realizó el anime el manga aún no había finalizado, por lo que ambas historias terminan de diferente forma, hecho que no ha impedido su éxito. Destaca el doblaje en Japón ya que participa el cantante de **SMAP** *Kimura Takuya*. Además existen dos películas basadas en la obra, la primera de imagen real del año 1995 con la actriz *Uchida Yuki* como *Tsukushi Makino* y la segunda película, esta vez animada, del año 1997.

Aparte, se ha realizado una serie de imagen real llamada **Meteor Garden** (o **Liu Xing Hua Yuan** en original) por parte de la televisión taiwanesa con un éxito desmesurado en toda Asia, y que tiene unos capítulos especiales llamados **Meteor Rain**. Los actores que interpretan a los chicos del F4 se han hecho tan populares como sus personajes.

Dímelo con diamantes...

Tsukushi Makino es una adolescente que siempre intenta ayudar a los demás y se opone a cualquier injusticia. Sin embargo ahora que ha entrado en la escuela superior privada Etoku por presión de sus padres, ha decidido pasar desapercibida para no centrar la atención en ella. En dicha institución los chicos del F4, cuatro chavales engreídos y de gran poder adquisitivo, tienen control sobre toda la escuela, incluidos los profesores. Cuando cualquier estudiante se tropieza con uno de ellos, comienzan a hacerle la vida imposible hasta que logran que no asista más a clase. Los F4 son *Tsukasa Domyoji*, el jefe; *Rui Hanazawa*, a quien *Makino* considera distinto; *Sojiro Nishikado*, el más ligón; y *Akira Mimasaka*, que se enamora de mujeres mayores y a ser posible casadas. A pesar del comportamiento rastrero y déspota de los F4, son los chicos más admirados de la escuela.

Un buen día, al acudir a clase de música, la mejor amiga de la prota, *Makiko*, tropieza con *Tsukasa Domyoji*, que empieza a avasallarla a pesar de haberse disculpado. Obviamente *Makino* no deja que abuse de tal forma de su amiga por lo que salta a defenderla sin darse cuenta de que se queda sola en la defensa. Al día siguiente una tarjeta roja aparece en su taquilla, indicativa de que los del F4 van a ir a por ella. Toda la escuela huye de su compañía, incluida *Makiko*. Así que *Makino*, lejos de arrepentirse, decide colocarles una tarjeta roja en la frente a cada uno de los F4, es decir, les declara la guerra. A pesar de las distintas atrocidades que sufre, como que le tiren huevo podrido, le quiten la mesa o una zapatilla, o que intenten violarla (*NdL: No deja de chocarme lo fácil que parece allí violar a chicas en el insti, y lo poco que hace nadie por evitarlo, las propias afectadas incluidas. Es algo que se ha visto ya en varios shojos*), la chica no se rinde. Su mayor apoyo lo ve en uno de los F4, *Rui Hanazawa*, a quien le cuenta sus penas en las escaleras de la escuela. Pero *Tsukasa Domyoji*, además de hacerle la vida imposible a la muchacha, comienza a sentir algo especial por ella ya que le recuerda a su hermana mayor (que le pegaba grandes palizas y a quien admira). Posteriormente aparecerá *Shizuka Todo*, el gran amor de *Rui*, que trabaja como modelo y es hija de un gran empresario, que va a unirse al triángulo amoroso (haciendo un... ¿cuadrado amoroso?) para complicar aún más el argumento.





¿Clásico? ¿Original?

La historia, lejos de ser el típico shojo de amores entre chicos de distinta clase social, es muy entretenida con grandes dosis de humor y algún que otro momento lagrimoso. El carácter de los protagonistas, muy bien definidos y con gran personalidad, ayuda al argumento a hacerse adictivo. Además el manga tiene una gran calidad gráfica, con personajes muy elaborados y de gran diseño, ya que la autora ha puesto especial interés tanto en el vestuario como en los peinados de estos para que el manga resulte actual y llamativo. El diseño del anime no difiere demasiado del manga, con el mismo aspecto de modernidad y elegancia en contraste con la simplicidad de una chica normal y corriente.

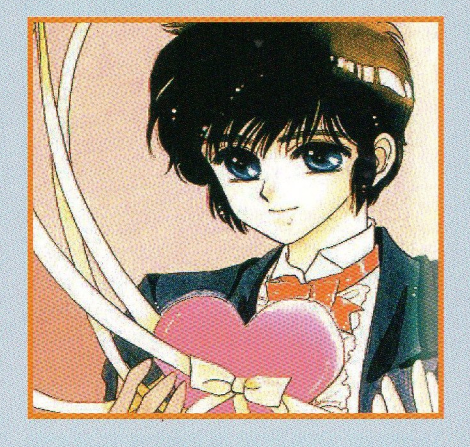
En conclusión, una historia muy entretenida y divertida de la que tenemos tomos para rato y que espero que tenga un gran éxito en nuestro país para que alguna distribuidora se decida a traernos el anime.

Eva R. Evrard

El ladrón de las mil caras

La editorial Norma sigue apostando fuerte por el shojo en nuestro país, visto el éxito obtenido por estas obras, y más concretamente por los mangas de las Clamp, que por si alguien todavía no conoce, son las autoras de numerosísimos mangas de éxito en nuestro país como Chobits, Card Captor Sakura o Tokyo Babylon. En esta ocasión se trata de El ladrón de las mil caras y de La Dama de las nieves, dos mangas de temática bastante distanciada entre ambos.


© Clamp



El Ladrón de las Mil Caras

Este manga se publicó en Japón por primera vez en el año 1990 en Kadokawa Shoten con el título **20 Mensho ni onegai**. Está compuesto por dos tomos recopilatorios de periodicidad bimestral de unas 184 páginas cada uno y contando con unas 8 páginas a color. Es el último manga perteneciente al universo que transcurre en el Campus Clamp, tras **Clamp Club de detectives** (**Clamp Gakuen Tanteidan**) y **Patrulla Especial Duklyon** (**Gakuen Tokkei Duklyon**).

Se trata de un manga que tiene una maravillosa peculiaridad de estas que tanto gustan a las *Clamp*, y es que resulta que el protagonista es *Akira Ijuin*, uno de los componentes del trío de detectives del manga **Clamp Club de detectives**, que sería publicado dos años más tarde y que tiene una serie de animación realizada en el año 1997 que puede disfrutarse en la actualidad en algunos canales autonómicos de nuestro país. Además existe otro *crossover*, la chica que le acompaña en el manga, *Utako Okawa*, aparte aparece en el manga de estas mismas autoras **Patrulla Especial Duklyon**, manga ya publicado en nuestro país por la misma editorial, Norma.

La historia se sitúa unos años antes de que el protagonista entre a formar parte del grupo de detectives, cuando *Akira* tiene nueve años. Lleva una doble vida en la que es un estudiante normal y corriente de tercer grado que acude a la escuela Clamp. Pero por otro lado también es un afamado y perseguido ladrón. Resulta que el chico tiene una familia algo disparatada ya que tiene dos madres, hecho que no dejaría de ser una mera curiosidad típica de estas autoras de no ser porque además el carácter de ambas madres es tremendamente infantil y caprichoso. El pobre *Akira* se siente en la obligación de robar para satisfacer los caprichos de sus madres, por lo que decide convertirse en el *Misterioso Mil Caras*, experto ladrón que actúa tras un esmoquin y una máscara al más puro estilo del *Señor del Antifaz* de **Sailor Moon**. El chico deja notas a la policía informándoles del objeto que va a robar intentando no ser capturado por ellos, y siempre procura no dañar a ninguna persona con sus actos. En su ajetreada vida, incluso tiene tiempo para la amistad, centrada en *Ryunosuke*, su vecino y mejor amigo que colabora con la policía buscando al ladrón, sin saber que se trata de su mejor amigo con lo que el enredo y la comedia está servida.

Pero además *Akira* debe hacer un hueco en su vida para el amor, ya que se enamora perdidamente de *Utako*, una preciosa niña de unos cinco años (*NdL: ¿Cuando detendrá la policía a este insulto a la industria del manga llamado* Clamp *por pederastia? Ya tardan...*) a quien debe robar la estatua de una sirena que le han regalado por su cumpleaños y que sus madres quieren. El chico entra en la mansión de la familia *Okawa* y cuando entra en la habitación de la niña, esta lo sorprende. *Utako* se encuentra muy triste ya que su profesor, de quien estaba enamorada, la había rechazado por, obviamente, la gran diferencia de edad que los separa. Pero con la llegada de *Akira* a su vida, una nueva ilusión va a comenzar a llenar su afligido corazón.

Y así, sirviéndose de los consejos del doctor de la escuela, el doctor *Akechi*, nuestro protagonista procurará generalmente adueñarse de las cosas para sus madres sin que esto afecte a otras personas y, por supuesto, a su relación con *Utako*. Otros personajes como *Matoko*, la hermana de *Utako*, el padre de *Akira* que aparece en un capítulo, o las dos madre de este, dotan al manga de un argumento interesante y divertido, en ocasiones rozando lo absurdo y lo increíble.

La dama de las Nieves

Publicada en un solo tomo recopilatorio en Japón en Kobunsha Comics en el año 1992 con el título **Shirahime Sho**, está basado en uno de los cuentos de *Hans Christian Andersen*, **La Reina de las Nieves**. Norma nos trae este manga respetando las preciosas ocho páginas a color.

Según una vieja leyenda, cuando la nieve cae en forma de tormenta, la *Reina de las*

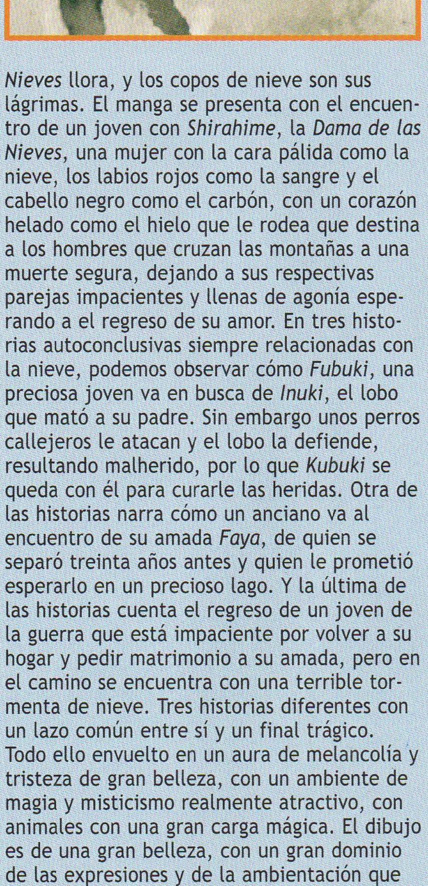
La dama de las nieves

comedia versus tragedia









Nieves llora, y los copos de nieve son sus lágrimas. El manga se presenta con el encuentro de un joven con *Shirahime*, la *Dama de las Nieves*, una mujer con la cara pálida como la nieve, los labios rojos como la sangre y el cabello negro como el carbón, con un corazón helado como el hielo que le rodea que destina a los hombres que cruzan las montañas a una muerte segura, dejando a sus respectivas parejas impacientes y llenas de agonía esperando a el regreso de su amor. En tres historias autoconclusivas siempre relacionadas con la nieve, podemos observar cómo *Fubuki*, una preciosa joven va en busca de *Inuki*, el lobo que mató a su padre. Sin embargo unos perros callejeros le atacan y el lobo la defiende, resultando malherido, por lo que *Kubuki* se queda con él para curarle las heridas. Otra de las historias narra cómo un anciano va al encuentro de su amada *Faya*, de quien se separó treinta años antes y quien le prometió esperarlo en un precioso lago. Y la última de las historias cuenta el regreso de un joven de la guerra que está impaciente por volver a su hogar y pedir matrimonio a su amada, pero en el camino se encuentra con una terrible tormenta de nieve. Tres historias diferentes con un lazo común entre sí y un final trágico. Todo ello envuelto en un aura de melancolía y tristeza de gran belleza, con un ambiente de magia y misticismo realmente atractivo, con animales con una gran carga mágica. El dibujo es de una gran belleza, con un gran dominio de las expresiones y de la ambientación que nos envuelve en una sensación de tristeza muy acorde con el argumento. Se trata de un manga diferente a los que estamos acostumbrados de estas autoras, muy aconsejable para todos los amantes de las leyendas y las tragedias.

Las Clamp

Supongo que a día de hoy no habrá muchas personas que no conozcan a estas polifacéticas autoras. Pero por si todavía hay algún despistado, las *Clamp* son un grupo de dibujantes que ha sufrido varias reestructuraciones desde su comienzo con unos doce integrantes compañeras de estudios, hasta estar compuesto por las cuatro chicas actuales. Ellas son:

Nanase "Ageha" Ohkawa; nació el 2 de Mayo del año 1967 en Osaka, es la que realiza el guión y de quien salen todas las diferentes historias que han publicado.

Mokona Apapa; nació el 16 de Junio del año 1968 en Kyoto, es una de las dos dibujantes, con un gran número de mangas dibujados por ella en su cartera.

Mick "Tsubaki" Nekoi; nacida el 21 de Enero de 1969, es la otra dibujante, responsable de mangas como **Card Captor Sakura** o **Me gusta porque me gusta**. Además se encarga de los *SuperDeformed* y del entramado.

Satsuki Igarashi; nacida un 8 de Febrero del año 1969, en Kyoto, es la asistente y ayudante de dibujo y diseñadora.

Por cierto, han anunciado que a partir de ahora utilizarán unos nuevos nombres en los créditos de sus mangas, así que si veis un manga con *Ageha Ohkawa*, se trata de nuestra querida *Nanase*; *Mokona Apapa* pasará a llamarse *Mokona* a secas; y *Mick Nekoi* se hará llamar *Tsubaki Nekoi*.

Comenzaron con un *doujinshi* llamado **Shoten**, y poco a poco comenzaron a mejorar su estilo hasta que publicaron por primera vez de forma profesional en el año 1989 en la revista Wing Comics su primer gran éxito, **RG Veda**. Con este manga se les abrieron las puertas del éxito llegando a hacerse unas artista mundialmente reconocidas.

Tienen gran cantidad de obras en su haber, muchas de las cuales han llegado a nuestro país, debiendo destacar sin duda alguna **Card Captor Sakura**, que gracias a su emisión en numerosos canales autonómicos logró que tanto aficionados al manga como profanos se quedaran ante la tele enganchados a la serie, y con ello y la publicación del manga se iniciaron muchos aficionados actuales. Otros mangas de gran éxito han sido **Tokyo Babylon**, X, **Chobits** (estos tres con sus respectivos animes), **Magic Knigth Rayearth**, **RG Veda**, o **Angelic Layer**. Otras obras sin tanta repercusión pero también encontrables en España serían **Chunyan la nueva leyenda**, **Wish**, **Miyukichan in wonderland**, **Clover**, **Lawful drug**, **Me gusta porque me gusta**, **Clamp Club de detectives**, **Patrulla Especial Duklyon**, y los más recientes, **XXXholic** y el manga que es un *crossover* en sí mismo, **Tsubasa Reservoir Chronicles**. Cada vez falta menos para poder completar la colección de los mangas de estas autoras en nuestro país.

En definitiva, dos historias diferentes para satisfacer gustos distintos. La comedia y las aventuras contra el drama y la melancolía.

Eva R. Evrard

La receta de hoy es...

¡Amasando Ja-pan!

Bienvenidos al curso de cocina de Minami. Hoy os presentaremos un manga titulado Amasando Ja-pan! horneado por Ivrea siguiendo una sencilla pero efectiva receta. Para los gourmets del shonen llega este nuevo manga elaborado por duelos entre panaderos. ¡Que aproveche!

Ingredientes

Los componentes principales para la elaboración de este manga son fáciles de encontrar en cualquier otro manga desde los perfiles de los personajes al desarrollo de muchas de las situaciones substituyendo los combates de cartas o monstruitos varios por duelos de preparación de recetas cuyo ingrediente principal sea el pan.

Repasemos todo lo necesario para su elaboración:

· Un protagonista adolescente (*Kazuma Azuma*) dispuesto a cumplir su sueño de llegar a ser el mejor panadero de Japón y crear un tipo de pan que refleje la personalidad de su país. A ser posible, recomendamos se utilice un personaje ingenuo, optimista, perseverante y con un don especial (unas manos con una temperatura idónea para la fermentación del pan) para conseguir un resultado adecuado.

· Un rival (*Kyosuke Kawachi*) que se convierta en amigo del protagonista y que sea el contrapunto a la ingenuidad de su amigo. Un personaje con un drama familiar a sus espaldas sin un don especial pero que no se deje acobardar por la genialidad de *Kazuma*.

· Un personaje femenino (*Tsukino Azusagawa*) que se interese por el protagonista y que además sea la heredera de la gran empresa de panadería de Japón.

· Una docena de personajes secundarios como el maestro que guía al trío protagonista (*Ken Matushiro*), un misterioso enmascarado (el maestro *Kirisawa*, *manager* de la sede central de Pantasia), un abuelo senil que aporte un toque cómico o rivales varios que intentarán derrotar a *Kazuma* para servir el manga en su punto.

· Una cantidad variable de combates y duelos que sazonen la base.

· Unas gotas de humor, romanticismo y aventura.

· Un autor de shonen (*Takashi Hashiguchi*) que publica en la revista Sunday su primer manga de éxito tras publicar varias obras desde 1988.

Preparación

1.- Procédase a elaborar el argumento: Tras finalizar el instituto, *Kazuma Azuma* se dirige a Tokyo para convertirse en panadero. El origen de su pasión por la elaboración de pan la vemos en un *flashback* a la infancia de *Kazuma*: Con seis años su hermana mayor lo llevó a una panadería que habían abierto en su ciudad para que probase el pan y así convencer a su abuelo de comprar pan para desayunar. El propietario de la panadería explica al chaval que su sueño es conseguir el "japan" (si somos correctos, ¿no debería ser "japán"?), un tipo de pan que sea propio de Japón al igual que existe el pan francés o el pan alemán. El panadero enseña al pequeño a hornear pan pero le explica que los japoneses no comen demasiado pan y que a este paso tendrá que cerrar el negocio. *Kazuma* se propone que su abuelo coma pan y su influencia en la comunidad lleve a que los demás también lo hagan. Sin embargo, su abuelo se niega en rotundo a comer pan porque no combina bien con su habitual desayuno japonés compuesto de sopa miso y natto que siempre acompaña de arroz. La solución es aplicar ingredientes diversos en la elaboración del pan para conseguir un sabor que encaje perfectamente con la comida junto a la cual se va a ingerir. *Kazuma* consigue con la ayuda del panadero que su abuelo coma pan pero tras ello el panadero se marcha a la capital a cumplir su sueño reanimado por la pasión del joven *Kazuma*.

Han pasado diez años y ahora es *Kazuma* quien viaja a Tokyo para trabajar en la sede central de Pantasia, la cadena de panaderías de más prestigio en Tokyo; aunque antes tendrá que pasar una dura prueba de selección, donde conoce a *Kyosuke* y a *Tsukino* que también se han presentado. Tras la prueba los tres acabaran trabajando en una de las sucursales de Pantasia junto al maestro *Ken Matsuhiro*, el mejor panadero de pan francés en Japón.

2.- Una vez preparado el argumento, incorpore un dibujo bien fermentado con un diseño de personajes de lo más variado que va del tipo con peinado afro al panadero que parece uno de los malvados de **Dragon Ball** pero a lo mariposón o el enmascarado con aspecto de héroe de un



shojo cualquiera del mercado pasando por el rival con cara de pocos amigos.

3.- Distribuya uniformemente un sinfín de duelos y retos que lleven al personaje a hornear todo tipo de variopintas recetas con pan para obtener un manga de lo más didáctico si alguien quiere preparar un delicioso *croissant* o un panecillo de Viena. Mezcle además intrigas familiares dentro de la familia de *Tsukino* o de la identidad del maestro *Kirisawa*.

Presentación

Una vez reposada la receta en Japón, llegando incluso a convertirse recientemente en una serie de animación, **Amasando Ja-pan!** se presenta en formato tomo de manos de Ivrea. La presentación puede variar pues en estos momentos el manga cuenta con unos 14 tomos y su publicación continúa.

Degustación

Una vez tenemos **Amasando Ja-pan!** listo para servir es hora de degustar este manga de sabor ligero que nos recuerda a series como **Sushi, el pequeño chef** (una serie que se emitió en canales autonómicos) o mangas como **Go** por su estructura y espíritu. Si tu paladar te pide un shonen entretenido para degustar de forma rápida y que resulta de fácil digestión, **Amasando Ja-pan!** es un plato a añadir a tu dieta.

Marta "Tinuviel" Munuera

3 padrinos sin techo

Una noche de Navidad en las calles de Tokio

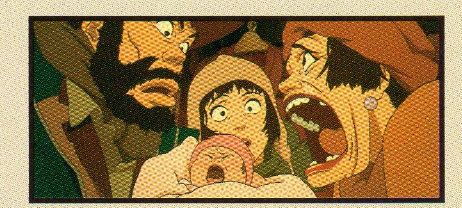
Tokio se cubre de nieve. La Navidad ha llegado. Tiempos de paz y felicidad en los que tres vagabundos sin techo recorren las calles de Shinjuku hasta que se encuentran un regalo inesperado: un bebé abandonado. Estas son las premisas de este cuento de Navidad que nos propone Satoshi Kon en su tercer largometraje.

Después de un año de espera, Columbia ha editado en DVD el tercer largometraje del director de **Perfect Blue** y la todavía inédita en nuestras fronteras **Millenium Actress**. Tras un *thriller* como **Perfect Blue**, que se convirtió en toda una sorpresa y un drama que homenajeaba la historia del cine japonés en **Millenium Actress**, *Satoshi Kon* decidió realizar una comedia, un cuento navideño. Una historia desarrollada de forma lineal y en apariencia más sencilla que sus dos anteriores trabajos sin dejar de ser una excelente y emotiva película que nos revela la versatilidad del director.

Tokyo Godfathers nos presenta a tres antihéroes: *Hana*, un emotivo travesti al que se le saltan las lágrimas cada dos por tres; *Gin*, un vagabundo alcohólico que dejó a su familia por problemas con el juego; y *Miyuki*, una adolescente que se ha escapado de casa. Justo la noche de Nochebuena encuentran abandonado un bebé en la basura y, aunque *Hana* se entusiasme pensando que es un regalo que les ha hecho Dios, deciden encontrar a la madre de la pequeña. Así arrancan las rocambolescas andanzas del trío protagonista, una aventura con encuentros inesperados y situaciones hilarantes en busca de los padres de la niña. Sólo podría sucederles a ellos en esa noche especial acabar invitados en una fiesta de yakuzas tras ayudar al jefe de un grupo mafioso que había quedado atrapado bajo su coche en una escena surrealista a más no poder.

El tono general de la historia es la comedia, situaciones que nos hubiesen parecido dramáticas se convierten en manos de *Kon* y de *Keiko Nobumoto* (**Cowboy Bebop**, **Wolf's Rain**) en situaciones que provocan la risa del espectador. La muerte de un vagabundo que ha sido golpeado por unos adolescentes acaba trocándose en una escena delirante que inesperadamente cambiará la suerte de nuestros protagonistas. No obstante, el pasado de los tres personajes nos depara tres dramas personales que impregnan la historia de un fuerte humanismo, al igual que la historia de los diferentes personajes secundarios.

Al ver las películas de *Satoshi Kon* siempre tengo la misma impresión: que estoy viendo una película de imagen real. A los dos minutos de visionado olvido que estoy ante una película de animación. Es tal la humanidad de la que impregna a sus personajes que olvido que son simples dibujos. El estilo y las historias de las películas de *Satoshi Kon* no tienen nada que envidiar a cualquier film que podamos ver en las salas de cine. Las emociones afloran de igual manera cuando uno se convierte en espectador de la vida de la protagonista de **Millenium Actress** y su búsqueda de un amor imposible o cuando acompaña a los personajes de **Tokyo Godfathers** en sus peripecias. *Hana*, *Miyuki* y *Gin* consiguen captar enseguida el cariño del espectador dibujando una sonrisa en su rostro. Las lágrimas de *Hana* y sus inesperados haikus (poemas) que rompen el ritmo de la escena son magistrales, al igual que su relación amor-odio como si de un matrimonio se tratase con *Gin*. Mientras *Miyuki* actúa como una adolescente rebelde y malhumorada, coraza que utiliza para no reconocer que se ha encariñado con sus dos compañeros de aventuras y que no deja de ser una chica débil que reclama la atención y el cariño de sus padres. Esta sensación se intensifica por la expresividad de la animación de los personajes. Es difícil no romper en carcajadas en algún momento.



Visualmente la película sigue la línea de las otras de *Satoshi Kon* que vuelve a confiar, al igual que ocurriese en sus dos anteriores trabajos, en Madhouse (**Vampire Hunter D**, **Ninja Scroll**) para dar vida a su particular cuento de Navidad que en algunos momentos nos recuerda a un *western* de *John Ford* titulado **Tres padrinos** y otras, salvando las distancias, a **¡Qué bello es vivir!** de *Frank Capra*. Una animación de calidad que nos muestran con gran detallismo y dinamismo unas calles de Tokio llenas de colorido contrastando con la nieve y el mundo oscuro de los vagabundos. *Satoshi Kon* lleva años trabajando con Madhouse, es el mismo estudio con el que ha realizado su último trabajo y primera serie para televisión titulada **Paranoia Agent**, que no hace más que acrecentar la fama y el respeto que merece.

Satoshi Kon se ha ganado a pulso un lugar en lo más alto del Olimpo de la animación junto a *Katsuhiro Otomo*, con el que colaboró en **Roujin Z** y **Memories**.

De una originalidad que roza la genialidad destacan los títulos de créditos finales donde los edificios de Tokio danzan a ritmo de una Novena Sinfonía de *Beethoven* arreglada por *Keiichi Suzuki* (el compositor de la banda sonora de **Zatoichi**).

Gracias a Columbia nos llega ahora esta pequeña joya de la animación. Una fría noche de Navidad se puede convertir en una cálida historia que reconforte nuestros corazones. Y qué mejor para acabar que un haiku de *Matsuo Basho* que bien podría recitar *Hana*: *"Y ahora vamos a contemplar la nieve hasta caer agotados"*.

Marta "Tinuviel" Munuera

Clamp Campus

Otro de los muchos trabajos de las conocidas Clamp editado en nuestro país, esta vez tenemos entre manos una obra de detectives (como su mismo nombre indica, claro), aunque por supuesto con todos los ingredientes típicos en las historias de estas chicas.





Es un detective de lo más singular, sigue cualquier pista hasta... ¿Cómo? ¿Que son tres...? Ah, vale, que hablamos de **Clamp Campus Detectives**. Entonces sí, son tres. Muy jovencitos para ese trabajo pero bueno, teniendo en cuenta quiénes son sus autoras, no sorprende mucho (*NdL: Lo dicho, declaro fundado el club "Las Clamp a la cárcel por pederastas*).

Han tardado once años en llegar a España, pero lo hicieron, y dado la firma de la obra, no podían tener otra salida: Cautivaron (al menos, a los fans de *Clamp*).

Las Spices que no cantan, dibujan

Bueno, no son cinco y, la verdad sea dicha, su vida es mucho más privada, pero estas cuatro mujeres han conquistado muchos corazones. Así que, como la lógica indica, les dedicamos un rincón... Aunque ya sabemos de sobra quiénes son y qué hacen.

Al principio eran once compañeras del club de astronomía. Juntas decidieron hacer un fanzine y a medida que algunos miembros iban dejando el equipo, se iba formando lo que sería el futuro: *Clamp* (que viene a significar, "anillo", "alianza").

En 1990 se publicó, entre otros trabajos, **20 Mensho ni Onegai!**, cuyo protagonista es *Akira* (uno de los detectives). Justo en ese año, empezarían a publicar **RG Veda**. Y a partir de aquí, empezaron a pisar con fuerza.

Tokyo Babylón llegó en 1991. Y en 1992, empezó en la revista Asuka la obra que nos ocupa, **Clamp Gakuen Tanteidan** (**Clamp Campus de Detectives** para nosotros).

Siguieron **Magic Knight Rayearth**, **X-1999**, **Card Captor Sakura**, **Clover**, **Angelic Layer**, **Suki Dakara Suki**, **Yumegari**...Todas ellas publicadas, o en proceso de, en España.

Asimismo, también nos han llegado **XXX-Holic** y **Tsubasa Reservoir Chronicle** (que como dato curioso, diremos que el anime ya se está viendo en Japón). Así que, perder el tiempo exactamente, como que no ;)

¡Chicos id cogiendo la lupa!

Con un dibujo a caballo entre **Magic Knight Rayerath** y **Card Captor Sakura**, este manga empezó a publicarse en 1992 en la revista Asuka. En 1993 se recopiló en tres tomos, donde se recogían las aventuras de *Nokoru*, *Suoh* y *Akira*.

La historia empieza cuando *Nokoru*, un joven estudiante de primaria, ve en la Torre de Tokio a una mujer llorando, y el muchachito, que no puede consentirlo, le ayuda con el problema que tiene. Destacaremos que, con la pasta que tiene el crío, cualquiera podría ser así de abnegado.

Y así, a través del manga iremos descubriendo más detalles de los chicos, averiguando desde casos complicados hasta ayudar a encontrar un gato.

En España y bajo la mano de Norma (que al parecer se ha hecho con la mayoría de obras de *Clamp*) empezó a ser publicado en primavera del 2004. Cómo no, se debe destacar lo vacío que se queda el bolsillo. Por suerte, son sólo tres tomos (no como **RG Veda**), y también en ese año comenzó a emitirse el anime a nivel nacional en el canal Localia Televisión que actualmente lo está reemitiendo en horario de tarde.

Oye, ¿y si le damos vidilla?

El 3 de mayo de 1997, y bajo el mando del Studio Pierrot, **Clamp Campus Detectives** empezó a emitirse en Japón, que aguantó hasta el 25 de octubre de 1997.

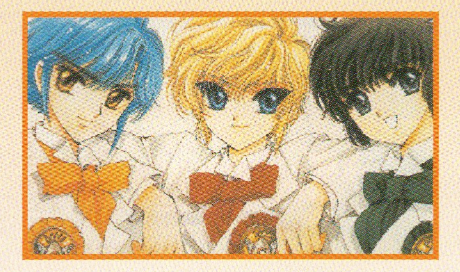
El anime, muy fiel al manga, constaba de veintiséis capítulos, los diecinueve primeros autoconclusivos y a partir del veinte, y para poner el broche dorado, una historia que ponía punto y final a las aventuras de los protagonistas.

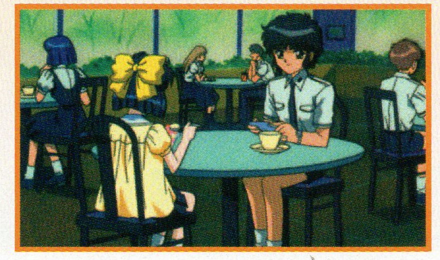
A nuestro país aterrizó de la mano de Jonu Media (últimamente, lo trae todo...) y podemos encontrarlo en los dos formatos habituales (VHS y DVD). En el primer DVD (o VHS) hay seis episodios y en los cuatro restantes, cinco en cada uno.

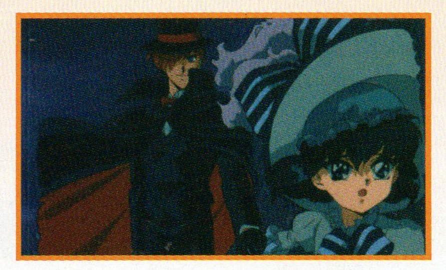
Detectives











Destacar del anime no sólo las canciones del opening y ending y en especial *Piany Pink* (muy divertida ^^), sino también el trabajo de sus dobladores japoneses. Voces que la mayoría hemos oído alguna vez, nombres que nos llaman la atención sólo con escucharlos. Como por ejemplo *Akemi Okamura* (a la que hemos escuchado en **Porco Rosso** y en **Ah, mi diosa**), *Shiho Niiyama* (*Deedlit* en **Record of Lodoss War**), *Akira Ishida* (*Kei* en **Marmalade Boy** y *Xellos* en **Slayers**)... y un largo etc.

Tú eres tú y yo soy yo

Tras unas pequeñas pinceladas técnicas, conozcamos a los protagonistas de esta historia tan "made in Clamp".

Nokoru Imonoyama: El rubiales y el protagonista de la historia. Tiene solamente doce años, va a sexto de primaria y pertenece a una importante familia de Japón. Es capaz de hacer cualquier cosa por los demás y él mismo se llama "el aliado de las chicas". Es el presidente del consejo estudiantil y es un poquito, bastante, vago. El único que le hace trabajar es su mejor amigo, *Suoh Takamura*.

Suoh Takamura: Este jovencito experto en judo, karate, kendo y cualquier arte marcial, pertenece a una familia de ninjas que escogen a los que quieren proteger. Tiene sólo once años, va a quinto de primaria y es el secretario del consejo. Tiene un pequeño problema y es que se desmaya cada vez que ve a la chica que le gusta, *Nagisa* ^^U... En fin, todos tenemos debilidades.

Akira Ijyuin: Es el más pequeño (tiene diez años) y fue el protagonista de una de las primeras obras de *Clamp* (**20 Mensoo ni Onegai**). Divide su tiempo dando clases en la universidad sobre cocina (y es que el nene cocina que da gusto) y, por las noches, convirtiéndose en un famoso ladrón. El pobre no tiene más remedio ya que tiene dos madres mellizas (sí, no va de coña... recordemos que es *Clamp*) muy caprichosas que le piden que robe cosas para ellas.

Utako Ohkawa: Esta dulce nena de 6 añitos es la novia de *Akira* y se comprometieron el mismo días que se conocieron (diox, cómo corren los niños, ¿no?). Es la única que conoce su secreto de ladrón y ella le ayuda. Sí, lo que sea por amor.

Nagisa Azuya: Es la mejor amiga de *Utako* y la novia de *Suoh*. Efectivamente, esta es la niña que provoca los desmayos del muchacho xD. Destacamos de ella su habilidad para tocar la flauta y es que, como todos en este manga, pertenece a una familia de músicos muy importantes en Japón.

La directora: El Clamp Campus, debe tener alguien que lo dirija... Pues bien, en ese papel entra la directora. Una mujer muy extraña, vestida siempre del mismo color y que protege su rostro con un abanico. Siente mucha debilidad por *Nokoru*, al que invita a tomar el té, a jugar a las cartas...

Idomu Yudaiji: Personaje exclusivo del anime, aparece a partir del episodio 20. Diría que es un psicópata pero va, seré buena ^^. Es, por llamarlo de alguna manera, la némesis de *Nokoru*. Iban juntos al colegio cuando eran pequeños y eran grandes amigos. Se parecen en muchas cosas. Ambos son inteligentes, guapos, y muy populares. Pero cuando *Idomu* aparece de nuevo en la vida de *Nokoru* es para arrebatarle el lugar de líder (cómo no, para darle más vidilla a la historia), es cuestión de tiempo que caiga la máscara y se vean sus verdaderas intenciones. Eso sí, yo no lo voy a contar xD

Como dato curioso, decir que los tres protagonistas aparecen en **X-1999** pero ya siendo adultos... Uno de tantos crossovers de *Clamp*.

Siguiendo las pistas

Llegamos al final y, como siempre, sois vosotros los que decís si merece la pasta tener esta serie en casa o no.

Evidentemente, para los que son seguidores de *Clamp*, es una obra imprescindible si partimos de la base de que fue de las primeras con éxito de las chicas. Para los anti-Clamp, en cambio, es una obra a la que probablemente ni se acercarán leído todo lo anterior. Y los ni uno ni otro, tienen una obra a la que dar una oportunidad, ya que siendo sólo tres tomos si no gusta el descalabro no va a ser muy grande (otra cosa ya es el anime, que lógicamente hace subir el precio).

Y bueno, yo lo voy dejando ya, que de tanto escuchar *Piani Pink* para inspirarme ya me estoy rallando.

El mes que viene más ;)

Mai Belda

El misterioso





Adonde te lleve el destino

Mayura Daidoji es una estudiante como cualquier otra, aunque con un gusto un tanto peculiar: adora los fenómenos paranormales. Es por esto que, en cuanto parece que algo extraño sucede en la ciudad, va corriendo a investigarlo.

Un buen día, llega a oídos de *Mayura* la existencia de una casa abandonada en las afueras, donde al parecer se oyen ruidos cada noche provenientes del interior y, cómo no, la chica decide dirigirse hasta allí para saciar su interés. Para su sorpresa, encuentra nada más y nada menos que una muñeca parlante que, además, puede volar, y decide llevársela a casa. Durante un tiempo se hace cargo de la muñeca, pensando en los muchos ingresos que esta le proporcionará, pero un día, al regresar a casa, descubre que su juguete ha desaparecido, por lo que corre a buscarlo. Tras un largo viaje sin resultados, la joven se topa con una mansión con un rótulo en la puerta, una agencia de detectives... ¿Qué mejor manera de encontrar su objeto perdido que con la ayuda de un buen detective privado?

La decisión está tomada, *Mayura* se adentra en la casa y conoce a *Loki*, un niño que, a pesar de ser muy joven, dice ser el jefe de la agencia, cosa que no satisface a la joven y se marcha por donde había entrado, perdiendo así el protagonista una posible cliente. Sin embargo, *Daidoji* no se da por vencida y continúa su búsqueda, a la vez que el joven detective descubre que un poder maligno se esconde en el interior de la muñeca... ¿Conseguirá *Mayura* encontrar lo que busca? ¿Llegará a tiempo *Loki* de salvarla de las garras del malvado espíritu?

Pequeño pero matón

El Misterioso Loki nace de la mitología nórdica, y cuenta las aventuras y desventuras de *Loki*, un dios que fue desterrado del paraíso por *Odín*, Dios Supremo, quien le envió a la Tierra convirtiéndolo en niño como castigo por un misterioso suceso.

El protagonista, acompañado de su fiel amigo y compañero *Yamino*, deberá luchar contra el poder oscuro que reina en el mundo terrestre, derrotando y encerrando en su bastón mágico a los demonios que siembran el caos poseyendo objetos y personas. De este modo intentará conseguir el perdón y poder volver a su lugar de origen, sin embargo, las cosas no serán tan fáciles como quisiera, pues ante sus ojos irán apareciendo nuevos dioses enviados del cielo con la intención de asesinarlo, así como amigos que lucharán a su lado.

Repasando a los personajes

Loki: A pesar de aparentar ser sólo un niño, es el Dios del Caos de la mitología nórdica, que fue desterrado de su tierra natal a causa de un suceso que aún está por descubrir. Vive con *Yamino*, y junto a él se dedica a resolver variados entuertos que se producen en la tierra, con la intención de acabar con las fuerzas malignas que atentan contra ella. Tiene extraños poderes especiales, ya que es capaz de sentir cosas que están pasando o que lo harán en un futuro, así como de notar la presencia de espíritus malignos, a la vez que tiene el suficiente poder para luchar contra ellos. Con el tiempo se irá conociendo más sobre su pasado en el paraíso y su relación con otros personajes.

Mayura Daidoji: Es una chica vital que vive obsesionada con los sucesos paranormales, por lo que ha fundado en su instituto un "club de fenómenos paranormales". A pesar de su primera impresión, está encantada con *Loki*, pues no sólo es un buen detective, sino que allí donde va cosas extrañas suceden y, por ello, desde el principio de la serie se prestó como voluntaria para ayudar al detective en sus casos e investigaciones. Es huérfana de madre y vive con su padre desde pequeñita, y fue precisamente por él que empezó a interesarse por los detectives y los sucesos extraños.

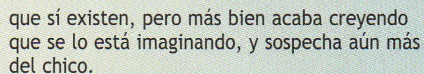
Ryosuke Yamino: Trabaja con *Loki* en la agencia de detectives, a quien ayuda en sus casos como un buen servidor. Es una persona tranquila, alegre y con un cierto atractivo, cosa que hizo a *Mayura* fijarse en él desde el primer momento, además de por su porte, su saber estar y ese aire misterioso y desconocido que ronda en torno a él.

Misao Daidoji: Es el padre de *Mayura*, a quien quiere mucho, pues es su única hija, y de quien cuida a veces en exceso. No está muy de acuerdo con que *Mayura* vaya con *Loki* y *Yamino*, pues para él todo lo relacionado con los espíritus y los fenómenos paranormales son bobadas, curioso cuando hay que tener en cuenta que su trabajo consiste en ahuyentar a estos seres de las casas de los demás. Por esto, a menudo *Loki* "jugará" con él mostrándole espíritus para asustarlo y para que reconozca

LOKI

otra de poderes mágicos













que sí existen, pero más bien acaba creyendo que se lo está imaginando, y sospecha aún más del chico.

Narugami: Este personaje aparece como un estudiante que va al instituto con *Mayura*. Es un espadachín con grandes poderes, que entra en la acción buscando acabar con la vida del protagonista, pues él es *Thor*, Dios del Trueno e hijo de *Odín*. Al principio de la serie parece que hay una pequeña tregua entre él y el joven detective, pero en poco tiempo el personaje adquirirá más relevancia, y su relación con *Loki* cambiará.

Kazumi Hagashiyama: Es otro de los compañeros de *Narugami* y *Loki* en el otro mundo, su nombre real es *Heimdall*, el Dios de la Belleza y protector de las demás deidades, que también parece haber adoptado la forma de un niño. Es uno de los mayores enemigos del protagonista, pues al parecer tiempo atrás perdió su ojo derecho por culpa del mismo.

Cavando un profundo hoyo

El origen de esta serie se encuentra en el manga **Meitantei Loki Ragnarok**, obra de *Sakura Kinoshita*, que consta de dos partes, la primera con el nombre de **Meitantei Loki**, de 5 tomos, y una segunda parte que contiene la reedición de los mismos más otros 2 números que narran más de las aventuras de *Loki*, *Mayura* y compañía, además de presentar nuevos personajes y dar a conocer más sobre los principales y sus respectivas vidas. Esta serie, que fue serializada por Comic Blade, fue publicada en formato de cómic por Blade Comics, allá por 2002.

Tras esto, ya en el siguiente año, *Loki* pasó a la animación por medio del Estudio DEEN, emitiéndose su primer episodio en TV Tokyo. El diseño de personajes corrió a cargo de *Mariko Oka*, quien realizó una gran labor al dotar a los personajes de la seriedad o dulzura necesaria con unas trazos marcados de pincel, destacando los brillos y efectos de luz que envuelven las figuras de estos seres del paraíso frente a los demás personajes (cosa que les hace destacar sobre los otros, pareciendo estar a otro nivel). Aparte de esto, la serie, que consta de 26 episodios de 25 minutos, cuenta con la dirección de *Hiroshi Watanabe*, quien se encargó de series como **Orphen** y **Tactics**, y puede disfrutarse en España bien pagando (gracias a su edición en DVD) o, si tenéis suerte, gratis si la emiten (por ejemplo en la autonómica catalana).

Cóctel de parecidos

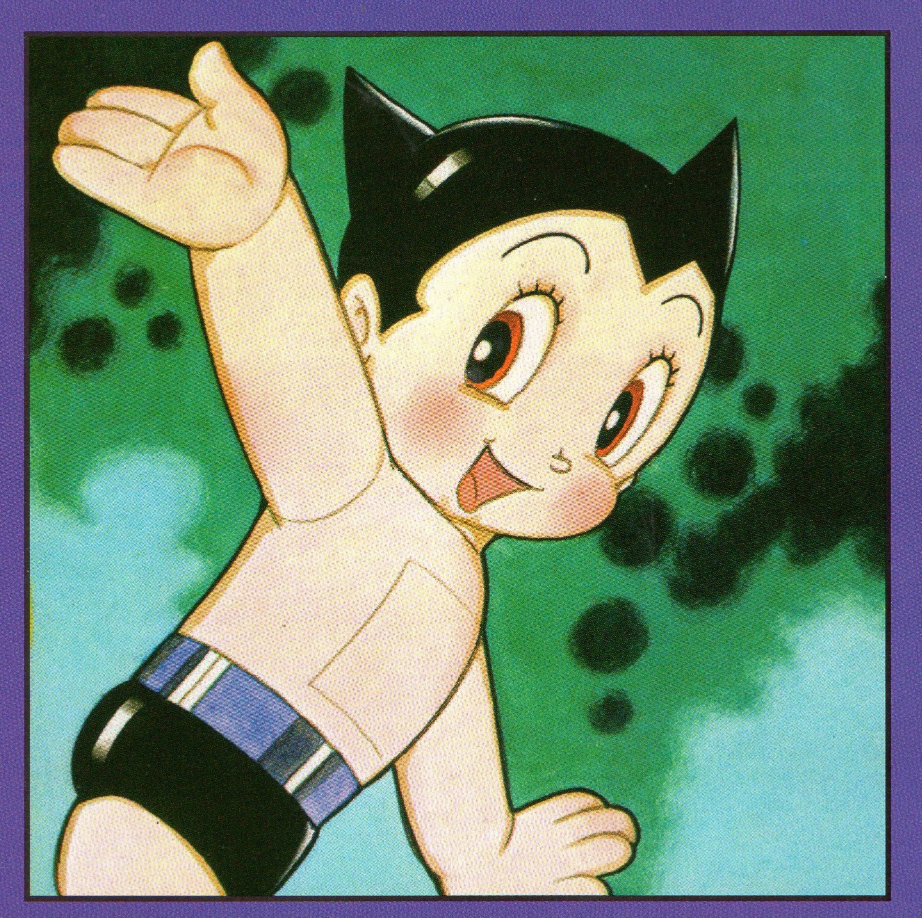
Y con todo lo dicho hasta ahora, cabría también mencionar que esta serie recuerda a algunas otras ya conocidas. Encontramos la influencia de **Detective Conan** en la figura del protagonista que ha perdido su forma original para convertirse en un niño pequeño, sin que nadie sepa quién es en realidad. También podemos reconocer aspectos de **Card Captor Sakura** o **Kamikaze Kaito Jeanne**, especialmente en la transformación del protagonista, y su manera de atrapar a los demonios para que no hagan daño a los demás. Y, cómo no, el anime nos recuerda un poco a **Angel Sanctuary**, pues si intercambiamos los ángeles y demonios por dioses, obtendremos similares enfrentamientos por unos que quieren proteger la Tierra y otros que quieren acabar con la vida de sus enemigos.

Al fin y al cabo, es una serie diferente que vale la pena probar, aunque sea simplemente por gozar del estupendo trabajo en el dibujo de los personajes. La historia es interesante aunque a veces es algo repetitiva pero, eso sí, si te gustan las series mitológicas y de peleas entre mundos, **El misterioso Loki** está hecha para ti.

Thais Martínez [Pai]

ASTRO BOY 2003

el hijo del dios del manga





En un futuro poblado por humanos y robots, Astro Boy es el primer robot creado que además de poderes atómicos tiene emociones y sentimientos humanos y un corazón de oro.

Astro Boy es el manga más exitoso y al que más le debemos los otakus de todo el mundo, ya que si su creador *Osamu Tezuka* no hubiese decidido mostrarnos esta magnífica obra, el manga no se habría convertido en lo que conocemos hoy en día. Los otakus españoles por fin podemos disfrutar de esta magnífica historia gracias a la emisión en Jetix de **Astro Boy 2003**.

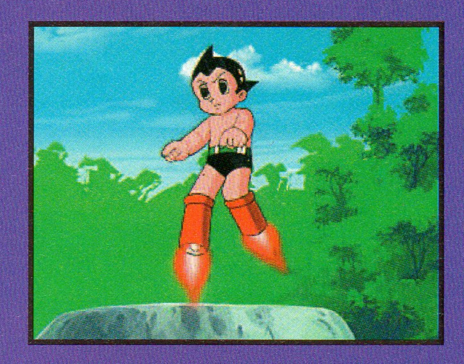
Un Pinocho de metal

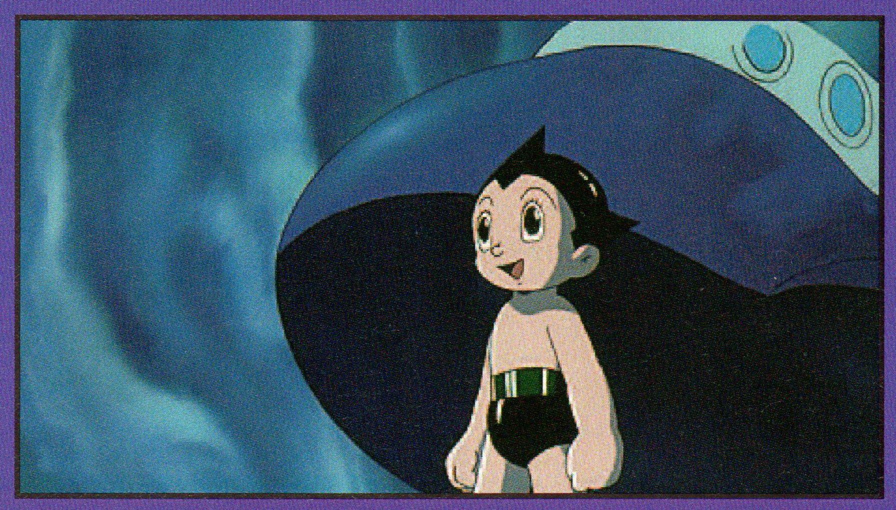
Año 2000 (un futuro alternativo al nuestro). La tecnología robótica ha avanzado a niveles increíbles. Los humanos y los robots conviven en supuesta armonía, cumpliendo los robots algunos trabajos como de fábrica, bomberos e incluso enfermeros e intentando ganarse la confianza de los humanos. Un desgraciado accidente de coche en el distrito Takadanobaba de Tokio acaba con la vida del joven hijo del *Dr. Tenma*, quien es un experto ingeniero en robótica. La vida del *Dr. Tenma* se convierte en una agonía por el dolor de haber perdido a su querido hijo, pero una gran idea comienza a rondar su atormentada cabeza: construirá un robot a imagen de su desaparecido hijo, dotándolo de sentimientos y emociones humanas.

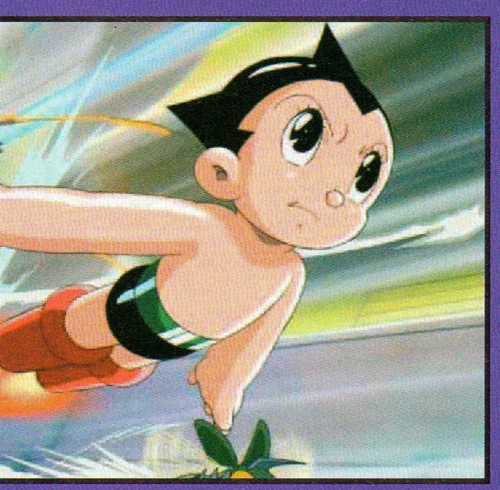
7 de abril del año 2003. Metro City. Un pequeño robot de apariencia infantil y tierna hace su aparición en el mundo. Se trata de *Atom*, el niño robot dotado de sentimientos que va a sustituir la presencia del hijo desaparecido, supliendo el vacío que la muerte de este provocara en su padre. Su puesta de largo provoca bastante desconcierto, ya que es un robot con apariencia de niño, mente humana y fuerza descomunal cuyo aprendizaje es similar al de un niño humano. El *Dr. Tenma* intenta centrar su cariño en el niño robot, aunque pronto comprende que no puede sustituir al hijo perdido, por lo que deja a *Atom* en un circo de robots donde lo tratan bastante mal.

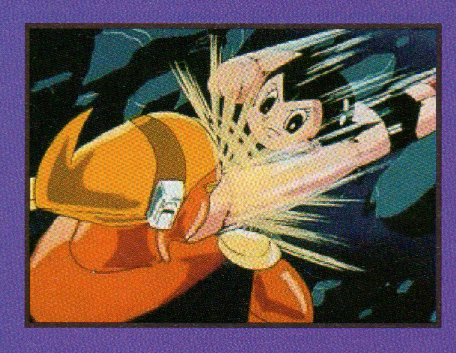
Así que *Atom*, o *Astro Boy*, es comprado y rescatado de aquel infierno por el *Dr. O´Shay (Dr. Ochanomizu)*, un científico que acaba de ser nombrado Director del Ministerio de Ciencias desde la desaparición del *Dr. Tenma*. El *Dr. O´Shay* lo transporta de nuevo a Japón y lo lleva al instituto de Ciencias que desde entonces se convierte en refugio de robots. *El Dr. O´Shay* intentará ayudarlo en todo lo que pueda por lo que, además de convertirse en su consejero y amigo más próximo, se transforma en su entrenador personal, ya que le ayuda a mejorar sus poderes para que los utilice adecuadamente en su lucha contra la maldad y contra uno de sus mayores enemigos: *Atlas*, un poderoso y malvado robot.

Sin embargo, a pesar de que el *Dr. O´Shay* es una gran compañía para el chico robot, decide hacerle un gran regalo: le construye unos padres. Así, *Astro Boy* comienza a hacer una vida más o menos normal, incluso acudien-









do a la escuela, aunque todo ello no quita que salve a la humanidad de más de un desastre. Con ellos y un cachorrillo que se queda con *Astro Boy*, la familia casi está al completo, pero falta un hermano para el niño robot, así que el *Dr. O´Shay* construye una hermanita más pequeña y más traviesa que este que no para de meterlos en líos, aunque en realidad se tienen mucho cariño. Su nombre es *Zoran* y posee la misma fuerza que *Astro Boy* aunque no puede volar y tiene la capacidad de comunicarse con los animales. Con ella, la vida de *Astro Boy* se va asentando y gracias a multitud de amigos que conoce, su vida va cambiando poco a poco para intentar parecerse a la de un chico normal. Algunos de sus amigos son *Kennedy*, un chico muy inteligente que se convierte en su mejor amigo, o el grandullón *Abercrombie*, con quien al principio no se lleva muy bien pero que pronto se convierte en un gran amigo. Pero si alguien se convierte en especial para *Astro Boy*, esa es la robot *Nikki*.

Astro Boy va a intentar hacer la vida de un chico normal y corriente con una familia completa y acudiendo a la escuela, en una sociedad en la que se discrimina a los robots y no se les concede ningún derecho. Por lo tanto, no sólo intentará ayudar a la humanidad de los peligros y los seres malvados, sino que tendrá que luchar por unos derechos para los robots, todo ello ayudado por su amigo y consejero *Dr. O´Shay* y por su profesor, gran defensor de los derechos de los robots. Pero también deberá descubrir el misterio que encierra su muerte como humano.

El chico robot sólo desea ser aceptado en un mundo de humanos que dependen de los robots pero que no los tratan como a iguales.

Músculos de metal, corazón de oro

Astro Boy posee grandes poderes con los que combatir el mal. Sus ojos pueden convertirse en potentes focos como si fueran los faros de un coche; sus brazos tiene una fuerza de 800 caballos y le permiten volar; sus piernas poseen una fuerza de 10000 caballos y además pueden convertirse en veloces cohetes; sus dedos pueden disparar rayos láser; sus glúteos son una eficaz ametralladora; puede escuchar sonidos ínfimos... pero lo más importante es su gran corazón, que le hace ayudar a todos los que están en problemas y luchar contra malvados enemigos.

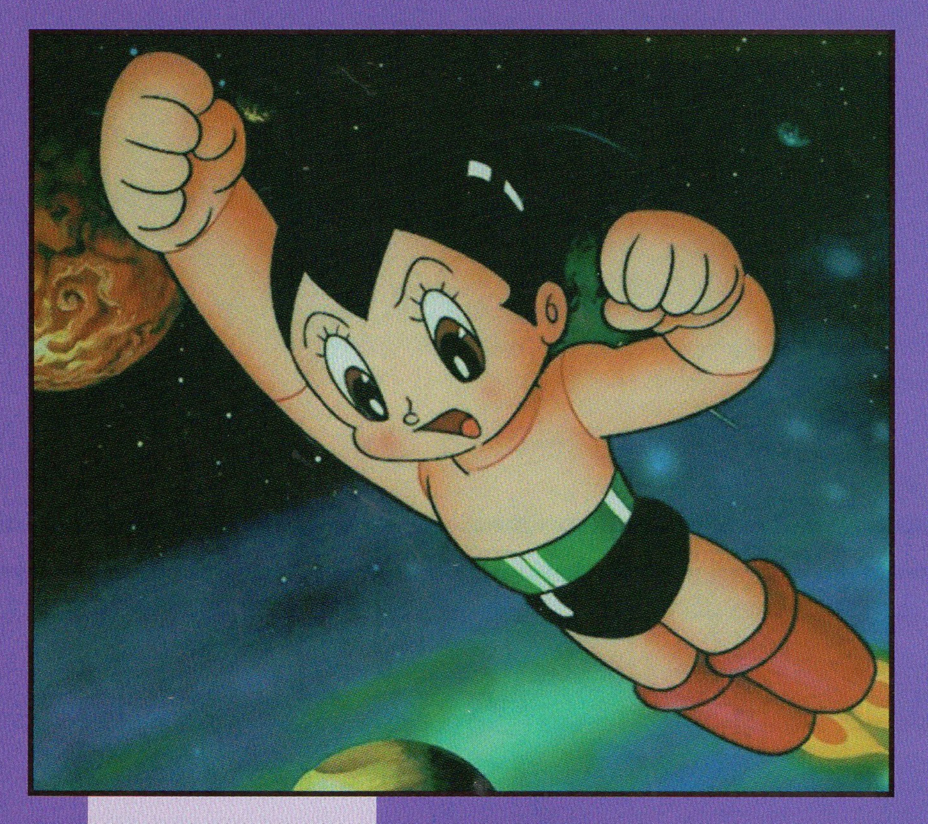
El nacimiento de un robot

Todo comenzó en forma de papel en abril del año 1951, de la mano de *Osamu Tezuka*, gran maestro y considerado *manga no kamisama*, es decir, Dios del manga. Este trajo al mundo a un pequeño robot niño en un manga bautizado con el nombre de **Tetsuwan Atom**. Durante 21 años se publicaron en papel las historias de este niño robot, hasta que finalizó su publicación en el año 1972. Este manga supuso un gran avance en cuanto a manga se refiere pues, a pesar de que ya existían algunas historias ilustradas, no se trataba de la imagen del manga moderno y actual como lo conocemos hoy en día. Además la obra en sí se anticipaba varios años dotándola de una modernidad que a día de hoy todavía nos sorprende. Este manga lo podemos disfrutar gracias a la publicación en nuestro país por la editorial Glénat.

En el año 1963, el día 1 de enero, **Astro Boy** sufre la gran transformación a anime siendo emitido en la Fuji TV hasta el año 1966. La adaptación corre a cargo de la empresa Mushi Productions, perteneciente al mismísimo *Osamu Tezuka*, y consta de 193 episodios de una media hora de duración cada uno, de los cuales sólo se han podido disfrutar fuera de las fronteras niponas 104, aunque previamente se había acordado que 52, pero fue tal el éxito obtenido que se amplió el número. Este hecho fue debido a diversas razones como capítulos de mayor dureza, con contenido levemente sexual o religioso. Debido a que en aquellos años la televisión era en blanco y negro, estos capítulos carecían de color, hecho que no impidió que se convirtiera en un gran éxito entre el público nipón.

Cuando las televisiones de todo el mundo ya emitían completamente en color, se decidió hacer una adaptación acorde a la nueva tecnología de la historia de **Tetsuwan Atom** producida por Tezuka Productions. Así, *Osamu Tezuka* en 1980 rescata su gran obra emitiéndose unos 52 episodios con algunos retoques y la majestuosidad de poder disfrutar a todo color. Sin embargo el anime no obtuvo el éxito esperado, a pesar de tener una mayor calidad debido a que se habían desarrollado nuevas técnicas de animación más perfeccionadas. No obstante, una década después la imagen de **Astro Boy** comienza a convertirse en icono de la moda y la cultura popular. En el año 1994 fue inaugurado en Takarazuka en Museo de *Osamu Tezuka*, lugar de visita obligada para todo fan del manga y la animación que visite Japón.

Con motivo de la celebración del nacimiento de *Astro Boy*, ya que él nace en el año 2003, una nueva serie de animación más moderna aunque de similar trama argumental apareció en las pantallas niponas el 6 de abril del 2003 con el nombre de **Astro Boy 2003**. Está producido por Tezuka Productions, Sony Pictures Entertainment y la Fuji TV, cadena en la que apareció. El director es *Kazuya Konaka*, conocido por **Ultraman**, la trilogía de **Black Jack** en imagen real, **Nazo no Tenkosei** o **Shigatsu kaidan**. A pesar de la desaparición del maestro *Tezuka*, este anime ha sabido captar perfectamente la esencia de **Astro Boy**, realizándose un producto de gran calidad pero sin perder ese toque especial que le valió el éxito desde su primera aparición en los años 50. Cuenta con un opening

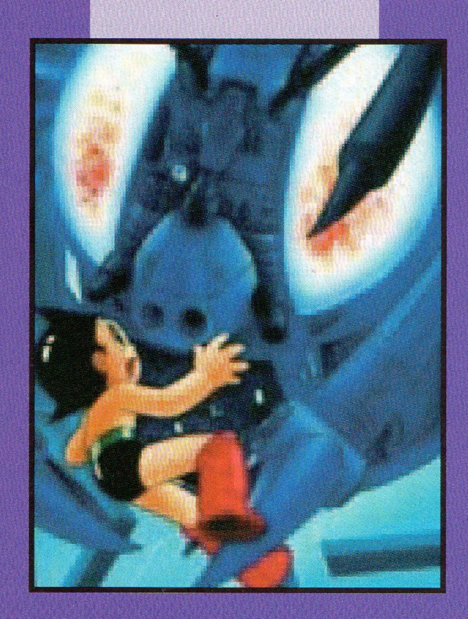


Astro Boy ha llegado a las consolas

Son varios los videojuegos creados acerca de este personaje, pero quizás el mejor de todos es el que ha llegado recientemente a la consola Plastation 2 de la mano de Sega, distribuido por Atari y desarrollado por Sonicteam, con *Yuji Naka*, el creador de **Sonic**, en la dirección.

El juego cuenta con increíbles escenarios en 3D donde debemos manejar a *Astro Boy* tanto a pie como volando, con sus diferentes poderes en su lucha contra el mal. Cuenta con una gran calidad tanto gráfica como argumentalmente y de manejabilidad. Aparte de la trama principal, existen distintas misiones secundarias donde poder disfrutar de escenas originales de la animación. Además no podemos olvidar el videojuego **Astro Boy. Omega Factor** para la consola portátil GameBoy Advance, también de Sega con una jugabilidad increíble.





modernizado y adaptado llamado **True Blue** de *Norihiko Machida* así como una balada como ending llamada **Boy´s Heart** de *Fumiya Fuji*, muy sentimental. El producto resultante tiene una gran calidad, respetando el diseño al máximo pero con unas técnicas de animación adecuadas al periodo que vivimos en la actualidad y con algunas pequeñas variaciones argumentales que acompañan a la modernidad de la obra.

Pero no nos quedamos ahí ya que existe un manga llamado **AstroBoy 2003**, que apareció por primera vez en Japón en julio del año 2003 como homenaje a este gran artista. Está dibujado por *Akira Himekawa*, a quien conocemos por otros mangas como **Leyenda de Crystania**, **Nazca** o el de **La leyenda de Zelda**. Nuestros vecinos franceses desde este año están disfrutando de esta versión gracias a la editorial Panini (a ver si hacen lo propio aquí). Tiene un dibujo fresco y más moderno que el original, aunque la base argumental sigue siendo la misma, sin perder un ápice de emoción y entretenimiento.

Existe un rumor de que ya está finalizándose el guión de una próxima película acerca de **Astro Boy**. Esta estaría dirigida por *Genndy Tartakovsky*, creador de **El laboratorio de Dexter** o **Samurai Jack**, y en principio se rumorea que se combinarían imágenes digitalizadas hechas por ordenador con imagen real y animación tradicional. Esperemos que no se trate de tan sólo un rumor.

Debemos destacar que **Astro Boy** fue el primer anime que se emitió en Estados Unidos con el nombre de **Mighty Atom** o **Astro Boy**, aunque desgraciadamente, nunca llegó a emitirse en nuestro país, hasta ahora, que con la emisión de **Astro Boy** por parte del canal Jetix (antes Fox Kids), podemos disfrutar de las aventuras del niño robot.

La creación del manganime

Tezuka nace el 3 de noviembre del año 1928, en Osaka, siendo el mayor de tres hermanos. Su crecimiento se ve influenciado por el ambiente de cariño y de modernidad que le rodea ya que toda la familia es fanática de los mangas y las películas de animación. El padre compra un proyector y varias películas de **Mickey Mouse** y **Popeye** que, aunque casi no las entienden, les encantan. Esta influencia así como la afición a películas del cine alemán y francés expresionista se observaría posteriormente en sus obras. Además, el padre tiene mangas clásicos como **Norakuro** de *Suiho Tagawa*, **Fuku-chan** de *Ruichi Yokoyama* o **Tanku Tanku Ro** de *Gajo Sakamoto* que les permite leer. Gracias a todo esto y a su gran imaginación comienza a crear sus propias historias haciendo competiciones con su hermana, lo que le hace bastante popular entre sus amigos, que lo invitan a sus casas para jugar. De estas historias surgen varios personajes posteriores de sus mangas como *Higeoyaji*, basado en un amigo de su padre.

Conforme va creciendo, su interés se centra en otras muchas cosas, como los insectos, a quienes se dedica a observar durante horas. Este gusto por los insectos lo demuestra después al ponerse el ideograma de su insecto favorito, el escarabajo o *osamushi*, en su propio nombre.

Cuando estalla la Segunda Guerra Mundial, *Tezuka*, al igual que sus compañeros de clase, debe trabajar en una fábrica de armas para abastecer al Estado. A pesar de esta situación trágica, no deja de dibujar. Muchas de las personas de su alrededor fallecen en la guerra, y a muchos de ellos dedicará páginas en sus mangas como homenaje.

Se matricula en la Facultad de Medicina de Osaka, otra de sus grandes aficiones, graduándose en el año 1951 y doctorándose en el año 1961 centrando sus tesis en una investigación acerca de los espermatozoides. Sin embargo sigue dibujando durante sus años de estudiante y debuta el 4 de enero del 1946 en la revista Mainichi Shogakusei Shinbun con el

Diario de Ma-chan. Su primer éxito aparece por Ikue Publishing el 1 de abril del 1947, tras haber publicado varias historias cortas, con **La nueva isla del tesoro (Shin Takarajima)**, de la que se llegan a vender unas 400.000 copias y que sirve de inspiración para muchos autores posteriores como el autor de **Doraemon**, *Fujio F. Fujiko*. El 15 de septiembre de 1949 publica por Ikuei Publishing **Metrópolis**, historia que le sirve de inspiración para crear en un futuro **Astro Boy** y que ha sido publicada en nuestro país por la editorial Glénat. Tras licenciarse en medicina y haber publicado numerosos mangas, decide centrar su actividad en estos, y se traslada a vivir a Tokio donde entra en contacto con la revista Manga Shonen. En noviembre del 1950 comienza a publicar hasta el año 1954 **Kimba el León Blanco**, también conocido como **El emperador de la jungla (Jungle Taitei)**. En abril de 1952 comienza en la Shonen Comics **Astro Boy (Tetsuwan Atom)**, manga que realizaría durante 21 años y que hemos tenido la suerte de ver publicado en nuestro país por la editorial Glénat. En enero de 1953 aparece uno de los primeros shojos de la historia del manga, **La Princesa caballero (Ribon No Kishi)**, publicado en la Shojo Club y recientemente en nuestro país por la editorial Glénat. En julio del 1954 comienza en Manga Shonen el que es el manga de su vida, **Fénix (Hi no Tori)**, ya que publica sus doce partes y sus más de 3.000 páginas hasta poco antes de su muerte, en el año 1988. Este manga lo publica en la revista COM, donde da cabida a numerosos artistas que quieren expresar su arte. **Fénix**, y varias de sus partes, están apareciendo en España lentamente gracias a la editorial Planeta en la colección Biblioteca Manga, y hace ya un tiempo que pudimos disfrutar de la versión para pantalla.

En 1961, tras contraer matrimonio, funda su primera productora de animación, a la que llama Mushi Productions, y que quiebra en el año 1970. En ella realiza los animes de **Astro Boy**, primer anime de televisión reconocido como tal, ya que, aunque existe un corto de animación sobre la historia de Japón realizado previamente, se trata más bien de un documental animado; **Kimba el León Blanco**, primer anime en color realizado en Japón; y de **La Princesa Caballero**. Durante todos estos años su actividad se va haciendo cada vez más productiva, creando numerosos mangas de diversas temáticas.

Los mangas y las películas de animación de *Tezuka* pronto se convierten en un gran apoyo psicológico en el público nipón que había visto cómo sus sueños y esperanzas desaparecían tras la Segunda Guerra Mundial y las bombas de Hiroshima y Nagasaki. Sus historias obtienen gran popularidad en la sociedad japonesa, aunque también reciben sus críticas que no hacen más que aumentar sus deseos de mejorar.

En septiembre de 1972 comienza en la Kibo no Tomo la publicación de **Buda (Buddha)**, cuya publicación dura hasta el año 1983 y donde *Tezuka* nos muestra su visión personal de la biografía de *Buda*. Este manga ha sido publicado también por la editorial Planeta en la Colección Trazado. El 19 de noviembre de 1973 aparece en la Weekly Shonen Champion el maravilloso manga **Black Jack**, siendo uno de sus mangas de temática más seria y madura. Este manga ya fue publicado en nuestro país por la editorial Glénat hace varios años, aunque, según han anunciado hace poco, pronto va a volver a ser editado. Se trata de un manga de gran madurez en el que nos muestra sus grandes conocimientos en medicina con una historia llena de aventuras e intrigas de la mano de un cirujano clandestino que debe actuar ante casos imposibles. Tiene una adaptación animada muy bien elaborada (y editada en España por Manga Films) así como una trilogía de imagen real dirigida por *Kazuya Konaka*, director de **Astro Boy 2003**. El 6 de enero de 1983 comienza **Adolf (Adolf ni Tsugu)**, manga muy interesante de temática adulta centrado en la Segunda Guerra Mundial que ha sido publicado en nuestro país por Planeta, también en la Colección Trazado. Su última obra antes de su muerte es **Neo Fausto**, versión propia de la que realiza tres versiones y que es una de sus obras inconclusas así como la historia de *Beethoven*, **Ludwig B.** El 9 de febrero de año 1989, a los 60 años, fallece tras numerosas hospitalizaciones por un cáncer gástrico, dejando tras de sí más de 170.000 páginas de manga en más de 700 historias y el país totalmente consternado, que comienza a realizar numerosos homenajes para demostrarle al maestro que ha dejado muchos corazones tristes.

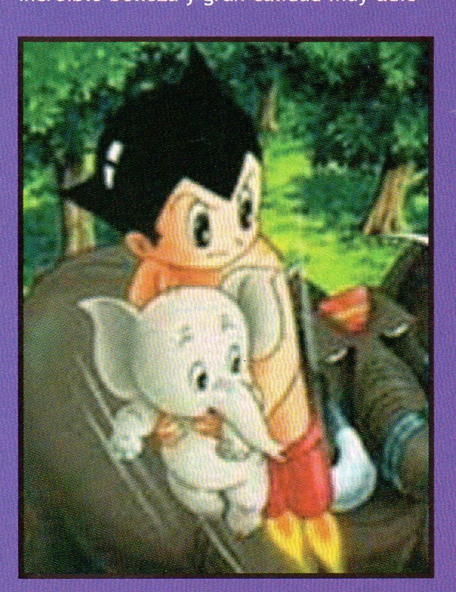
Sus obras han recorrido los diversos géneros que hoy conocemos: terror, con **The Crater** (1969) o **Vampire** (1966), de vampiros y hombres lobo donde el propio *Tezuka* aparece como un personaje más; medicina, con **Oda a Kirihito**, recientemente publicado por Otakuland, o **Tuberculoses** (1948); histórico, como **Mako, Rumi y Chii** (1979), **Dororo** (1967), que acaba de ser adaptada a videojuego para la consola Playstation 2 con el nombre de **Blood Will Tell- Dororo**, de una increíble belleza y gran calidad muy adictivo o **Hungry Blues** (1975); ciencia-ficción con **Hikari** (1959), **Next World** (1951), o **Suspicion** (1982); fantasía con **Bongo** (1961), **Pokkachi** (1969) o **Robinchan** (1954); comedia con **Namamugi Case** (1968), o **Yamabiko** (1946); manga adulto como **Ayako** (1972) publicado en nuestro país por la editorial Otakuland, **Crimen y Castigo** (1953) basado en la obra de *Dostoevsky* y también publicado por Otakuland; erotismo, como **Cleopatra**, **Sexodus** o **Noches árabes**... Todos ellos siempre con una importante moraleja de defensa de la vida, destacándose sobre todo **Fénix**, y contraria a la discriminación, como **Astro Boy**.

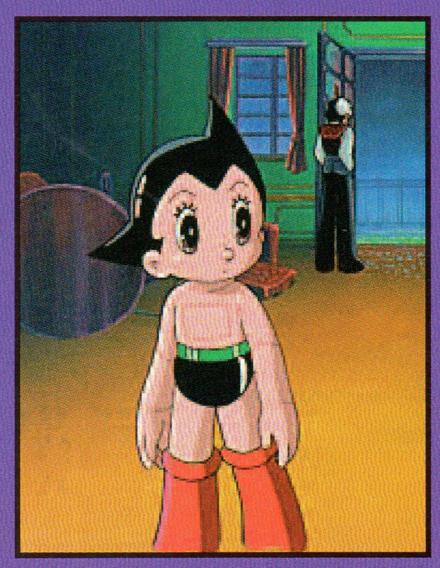
Al maestro *Tezuka* le debemos muchísimo ya que él es el responsable del concepto del manga tal y como lo entendemos hoy en día. Y es que combina en sus historias diversos elementos del cine para dar mayor movilidad y expresividad a los personajes, les dota de la gran expresividad de los ojazos característicos del manga, y emplea diversos recursos de la narrativa y argumentales para lograr hacer de sus mangas unas historias que no sólo consiguieron un enorme éxito mundial, sino que fueron las bases de todo el universo del manganime moderno. Además fue el precursor de adaptar los mangas a animes realizándose conversiones en la mayoría de las historias que se publican y creando así todo un universo lleno de magia, ilusión y fantasía que es el universo del manganime. Por lo tanto, sólo podemos decir: Gracias.

Volando sin fin

Una historia llena de aventuras, acción y ternura que nos llega directamente del televisor a los corazones de unos otakus que no existiríamos como tal de no ser por las obras de este magnífico maestro llamado *Osamu Tezuka*. Ya sólo eso, su autor, hace que cualquiera deba darle una oportunidad. Dudo que después os sintáis defraudados.

Eva R. Evrard





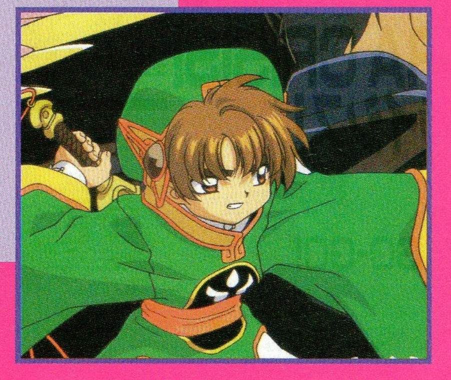
Card Captor



Vuelve al K3 uno de los mangas más empalagosos que se han asomado al panorama manganímico español. ¿Que aún no conocéis a la preciosa Sakura? ¿Que no sabéis que debe reunir todas las cartas de Clow para que ninguna catástrofe arrase la tierra? Pues... ¿A qué esperáis?







Card Captor Sakura nos cuenta la historia de una niña que, de la noche a la mañana, se convierte en una recolectora de cartas. Sí, lo digo en serio... La misión de la chica en este *magical girls* consiste en recuperar todas las cartas que se esparcieron alrededor de Japón cuando, por error, rompió el sello de las cartas de *Clow*. ¿Lo conseguirá?

Un breve resumen

La narración empieza cuando *Sakura*, una niña muy mona, simpática y dulce, encuentra en el trastero de su casa un libro muy extraño que tiene un león inmenso en la portada. Nada más abrirlo, salen un montón de cartas que huyen volando hacia el cielo y un peluche de color amarillo. Por si eso no fuera suficiente, resulta que ese peluche tan mono que acaba de salir del libro está vivo; no sólo habla, sino que además puede volar, y lo más importante, es un glotón que no deja de comer. A punto del desmayo (no cada día te encuentras con un peluche que habla), *Sakura* es nombrada "Cazadora de cartas" por *Kerberos*, el peluche amarillo.

¿Cómo? ¿Cazadora de cartas? ¿Por qué ella? Bien... *Kero-chan* (así es como la chica llama al animalito) le explica que hace muchos años, en algún lugar de la Mancha (bueno, digamos que de Japón) un hombre llamado *Clow Reed* creó unas cartas con vida propia. Cada una tenía un determinado poder mágico, de manera que la carta viento podía provocar viento, la carta volar podía hacer volar a quien la usara, etc. Pero su creador, cuando ya las tuvo todas hechas, se dio cuenta de que si se esparcían por el mundo, un desastre abatiría la tierra, así que

Sakura
cazadora de cartas





decidió encerrarlas en un libro, cuyo guardián era ni más ni menos que el mismo *Kerberos*.

Pero por un pequeño error, *Kero-chan* se quedó dormido mientras vigilaba las cartas, así que cuando *Sakura* abrió el libro, todas salieron volando. Ahora es el deber de la chica, con la ayuda de su nueva mascota, devolverlas todas a su interior.

La serie se divide en dos temporadas. En la primera de ellas *Sakura*, usando sus poderes, deberá volver a encerrar a todas las cartas para luego transformarlas, en la segunda temporada, en "cartas de *Sakura*".

Eso no es todo, amigos

Pero claro, la cosa no acaba aquí. Sabemos, por ahora, cuál es la misión de la chica y el motivo por el que se convierte en cazadora, pero... como todo Shôjo que se precie, necesitamos a una mejor amiga, a un chico guapo, a un enemigo y, en definitiva, a personajes secundarios que le den vidilla al tema. ¿Quiénes son?

En primer lugar se nos presenta a *Tomoyo*, la mejor amiga de la protagonista, una chica obsesionada con grabar en vídeo a *Sakura* para después poder hacer bonitos montajes. Es la primera en descubrir el secreto de la chica, algo que provoca que la pequeña no se pueda negar cuando esta le pida diseñar todos los vestidos que tiene que usar para cazar las cartas. *Tomoyo* es una chica inteligente y amable que parece sentir algo más que una simple amistad por *Sakura*.

En segundo lugar, aparece *Touya*, el hermano mayor de nuestra protagonista, un chico muy guapo que no deja de molestar en todo momento a *Sakura* pero que, en el fondo, se desvive por ella e intenta protegerla en todo momento. Al tener el poder de ver espíritus, le resulta bastante fácil saber cuando su hermana corre peligro.

El mejor amigo de *Touya*, *Yukito*, un chico amable, simpático y muy dulce, es el que consigue hacer latir con fuerza el corazón de la pequeña cada vez que saluda. Pero... ¿Sentirá él lo mismo por ella (*NdL: Es lo lógico, irse enamorando por ahí de niñas pequeñas. Bueno, lógico si eres un pedófilo, claro*)? A simple vista parece sentir algo más profundo por *Touya* que por *Sakura*... ¿Por qué será?

Ya sólo nos falta el enemigo... Ni más ni menos que *Shaoran*, un mocoso (según *Touya*) que se traslada desde Hong Kong hasta Tomoeda con el objetivo de cazar él solito todas las cartas que han desaparecido, cosa que no acaba de gustar a *Sakura*.

Como podéis imaginar, su relación con la protagonista empezará siendo totalmente catastrófica, pero como ya dicen, el roce hace el cariño, así que... ¿Qué pasará cuando uno de los dos empiece a ver al otro con otros ojos?

En esta historia aparecen mucho otros personajes, de los cuales cabe destacar a: los padres de la protagonista, *Fujitaka* y la difunta *Nadeshiko*; los compañeros de clase, *Naoko*, *Rika*, *Chiharu* y *Yamazaki*; la señorita *Mizuki*, una nueva profesora que parece íntima de *Touya* amén de conocer el secreto de *Sakura*; *Yue*, la persona que debe elegir si *Sakura* es apta para ser cazadora de cartas; y finalmente *Eriol*, un chico que aparece más o menos a mitad de la serie y que, al igual que *Shaoran*, se traslada a la escuela de nuestra protagonista con alguna desconocida intención, ¿qué ocultará este chico? ¿Será otro enemigo más? ¿Conocerá la existencia de las cartas de *Clow*? Con estos personajes y un argumento bastante sólido, empieza la caza de cartas. ¿Podrá *Sakura* recuperarlas todas? ¿Encontrará el amor? ¿Cómo terminará?

Para poder responder a estas preguntas, os mostramos aquí todas las formas que tenéis de ver esta fabulosa serie...

Y se hizo el papel

Como cualquier manga, **Card Captor Sakura** empezó su publicación en las páginas de una revista japonesa. Fue la editorial Kodansha la que, en 1996, apostó fuerte por esta obra maestra de *Clamp*, un grupo de mangakas de las cuales nos ocuparemos luego. El manga finalizó en la revista Nakayoshi al cabo de 4 años, llegando a 12 tomos de unas 200 páginas cada uno.

Aquí en España empezó a publicarse en 2001 de la mano de la editorial Glénat, quien la trajo entera a un precio de 7,21 euros cada tomo, con la calidad habitual de esta editorial (incluso incluían unas cartitas muy monas, y que en algunas tiendas volaban "por arte de magia").

El manga cuenta lo mismo que el anime pero con pequeñas diferencias. Por ejemplo, vemos que el principio es diferente, pues en el manga *Sakura* ya hace tiempo que es cazadora de cartas, motivo por el cual la aparición de *Shaoran* no se hace esperar demasiado. Otra diferencia es la aparición de *Meilin*, la prima de *Shaoran*, que únicamente existe en la versión animada.

¿A qué esperas para hacerte con toda la colección al completo?

Y se hizo la televisión

Todo manga con un mínimo de popularidad tiende a conseguir una serie de televisión propia. Y, lógicamente, si decimos esto es porque es el caso de **Card Captor Sakura**, del cual, dado el éxito que cosechaba, el estudio Mad House produjo, en 1998, un total de 70 capítulos. Del diseño de personajes se ocupó *Kumiko Takahashi* mientras que *Mokona Apapa*, una de las chicas de *Clamp*, diseñó los vestuarios.

Sobre los openings y los endings, podríamos decir que las canciones más conocidas por todos son: **Catch you Catch me**, **Platinum** y **Fruits Candy**, las cuales, como debéis saber, pueden encontrarse en casi cualquier CD de música de la serie (y además suelen sonar bastante en los karaokes de los distintos eventos).

Sakura, cazadora de cartas ha llegado a las televisiones españolas en varias ocasiones, de hecho, durante un tiempo fue la número uno sin discusión, pese a emitirse en aquel entonces por canales autonómicos, lo que le valió el que aún aparezca por ahí de cuando en cuando. Ahora mismo, por ejemplo, está siendo emitida cada día de lunes a viernes en la autonómica catalana.

¿Acaso no te dan facilidades para que te puedas enganchar a ella?

Y se hizo el cine

Ya que en 1998 apareció, en los cines nipones, lo que en aquel entonces se denominó como









Card Captor Sakura, the movie, un llamémoslo episodio aparte que no afecta para nada al argumento de la serie.

En él, se nos narra la aventura de *Sakura*, *Tomoyo*, *Touya* y *Yukito* en Hong Kong, lugar al que van tras ganar un viaje en un sorteo. Nada más llegar, *Sakura* se encuentra a *Shaoran* (que había ido a pasar las vacaciones de verano a casa) cuando esta, persiguiendo a unos pájaros que aparecían en sus sueños, llega hasta un pozo abandonado.

La historia transcurre con aparente normalidad hasta que al entrar en una tienda, *Sakura* abre un libro que empieza a inundarlo todo de agua... ¿Logrará salvar a sus amigos? ¿Quién será esa mujer que aparece en sus sueños? ¿Tendrá todo esto algo que ver con las cartas de *Clow*?

La película fue editada hará unos años en vídeo y DVD por la empresa Jonu Media y ha sido emitida en más de una ocasión en la televisión, así que no debería ser difícil para los fans de la serie hacerse con ella.



Y se hizo otra película

Dado que el final del anime quedó abierto, se decidió hacer, en el año 2000, algo realmente definitivo, un final para mostrar cómo terminaba esa historia de amor que tenía a todos los otakus con el corazón en la mano.

Como en este artículo se pretende informar sobre todos los aspectos del universo de **Card Captor Sakura**, vamos a hacer una pequeña introducción al tema principal de la película, motivo por el cual recomiendo que si no habéis visto la serie, saltéis al apartado siguiente, pues se destripa el final de la misma.

En esta nueva película, llamada **Card Captor Sakura, la carta sellada**, han pasado cuatro meses desde que *Shaoran* volvió a su casa.

Sakura está preparando, con sus compañeros, una representación teatral, mientras que la antigua casa de *Eriol* ha sido derruida para montar un parque de atracciones. Es entonces cuando se origina el reencuentro: Un día, *Sakura* nota un poder extraño parecido al de las cartas de *Clow*, así que sale corriendo en dirección al parque de atracciones cuando, al no mirar por dónde va, tropieza con alguien, ni más ni menos que con *Shaoran*, que ha ido a pasar unos días para recuperar viejas amistades.

La situación es muy tensa entre los dos, algo que *Tomoyo* y *Meilin* intentan solventar a toda costa.

La historia empieza a ponerse interesante cuando las cartas de *Sakura* empiezan a desaparecer, cosa que pone en estado de alerta a los dos jóvenes. Pero... ¿Qué pasará cuando empiecen a desaparecer también las personas? ¿Cómo podrá *Sakura* evitar que *Shaoran* desaparezca? ¿Cómo terminará todo esto?

Al igual que la primera, Jonu Media puso a la venta hace un tiempo esta segunda y última película de **Card Captor Sakura**. ¡No te pierdas el desenlace de esta apasionante aventura!

Mentes prodigiosas

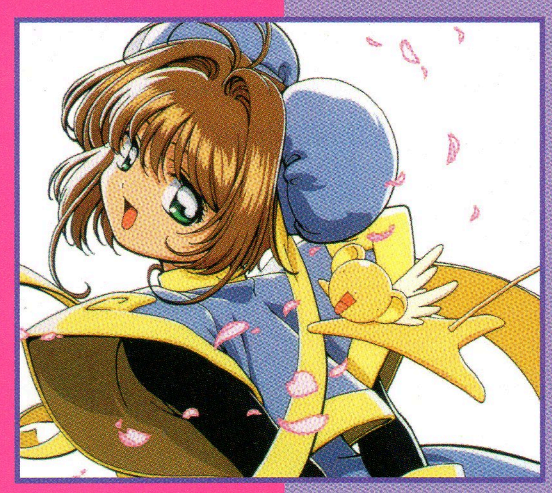
Ellas son *Satsuki Igarashi*, *Nanase Ohkawa*, *Mick Nekoi* y *Mokona apapa* y juntas son *Clamp*, las creadoras del manga que nos ocupa.

No voy a dedicar mucho espacio a hablar sobre este cuarteto de chicas que tantos mangas tienen en su haber, más que nada porque en esta misma Minami ya se habla de ellas en otro de los artículos, y es que no por nada son las autoras que más obras suyas han visto publica-









das en nuestro país (o las segundas, que *Rumiko Takahashi* también ha visto unas cuantas editadas, pero vamos, que tienen un montón en versión española), entre otras **Chobits**, **Me gusta porque me gusta**, **X/Clamp**, **Tokio Babylon**, **Lawful drug**, **Wish**, **Angelic Layer** y **XXXHolic**.

Recopilación de ilustraciones

Si te gusta el estilo de dibujo que tienen esas autoras a la hora de crear a *Sakura*, *Shaoran*, *Yukito* y demás elenco de personajes, no te pierdas ninguno de los tres *art-books* que la editorial Glénat puso a la venta hace poco a un precio de 15 euros cada uno.

En los dos primeros libros de ilustraciones encontramos 128 páginas llenas de imágenes a todo color más una historia inédita en cada uno de ellos. En el tercer libro, en cambio, encontramos 112 páginas llenas de esos elementos tan característicos de las *Clamp*. Son en general buenas ediciones, pero claro, su precio continúa convirtiendo este tipo de publicaciones en aptas sólo para fans de la serie en cuestión.

Las temidas cartas

El éxito de este manga no sólo ha logrado hacer que se publicaran en España el manga, el anime, las películas y los *art-books* de la serie, sino que también nos ha traído un montón de mercadería. De esta manera, encontramos cosas como los llaveros de *Sakura*, los pósters de la serie, algunas camisetas, material de papelería, CDS de música, videojuegos y muchísimas cosas más que harán las delicias de los fans de la serie, sólo tienen que buscar.

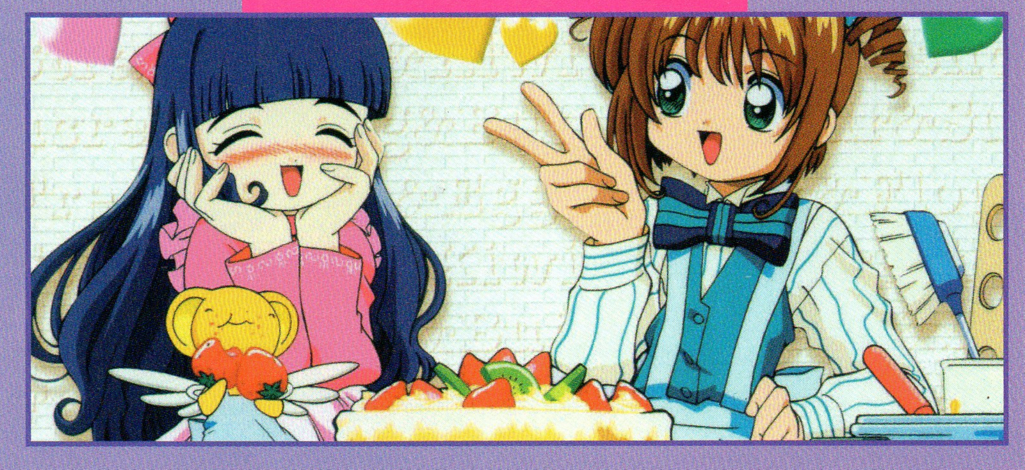
Pero queremos destacar, en este apartado, lo que nos parece la mayor de las frikadas que se han llegado a vender de un shôjo aquí en España: Las 52 cartas de Clow. Sí, lo habéis leído bien... Glénat no tenía suficiente con invadir nuestras tiendas especializadas con todo tipo de cosas relacionadas con *Sakura*, sino que además pusieron a la venta, hará cosa de un año, una cajita al precio de 15 euros con todas las cartas de *Clow*. Así pues nos encontramos al viento, el fuego, la oscuridad y todas las demás cartas que *Sakura*, a lo largo de la serie, va cazando. Con un diseño 100% *Clamp*, este juego de cartas se puede encontrar fácilmente en cualquier tienda especializada.

Un manga con mucho éxito

Es tal el éxito que llegó a tener **Card Captor Sakura** que, al poco tiempo de finalizar su publicación, las *Clamp* decidieron aprovechar y se volcaron en un proyecto aún más emocionante, un manga sobre universos paralelos en el que los dos protagonistas eran ni más ni menos que nuestros adorados *Sakura* y *Shaoran*.

La historia nos narra la búsqueda de *Shaoran* por diversos mundos para lograr encontrar unas plumas que guardan pequeños cachitos de la memoria de su amada. Como es lógico, no va a estar solo en su aventura, sino que dos personajes más, *Fye* y *Kurogane*, le ayudarán en su misión.

Por el momento, ya han salido los cinco primeros números de este manga aquí en España, esta vez de la mano de Norma Editorial. Aunque el precio es un poco carillo, 8 euros por tomo, el manga, llamado **Tsubasa Reservoir Chronicle**, no tiene desperdicio (si estáis interesados, ya ha sido comentado en más de una ocasión en la revista, así que buscad en vuestras anteriores Minamis).



Esto se acaba

¿Qué más podríamos decir de esta serie? **Sakura, cazadora de cartas** es uno de los Shôjos sobre chicas con poderes especiales más bonito que se ha visto en España (además en su totalidad, pues ha llegado todo lo que tenía que ver con el título). La dulzura y la inocencia de la protagonista hacen de este manga una historia digna de ser vista que, aunque suene raro, gusta tanto a chicos como a chicas.

No te lo pienses, dale una oportunidad.

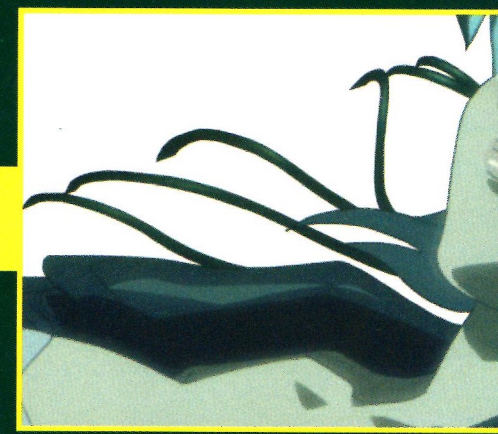
Laura Pla "Azukys"

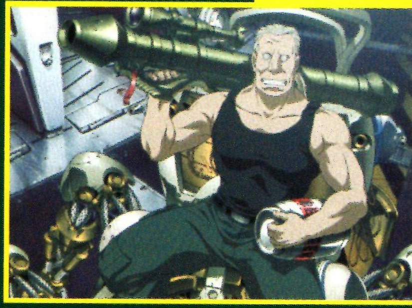
Ghost in

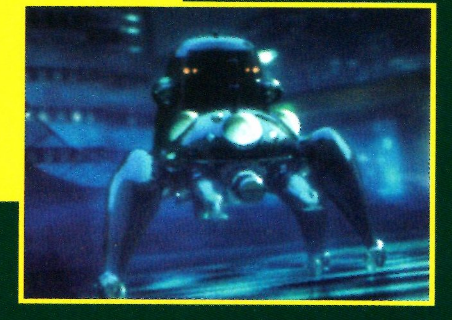
¿DÓNDE RESIDE EL ALMA?

Uno de los eternos interrogantes del hombre ha sido la existencia del alma. El ser humano siempre ha intentado buscar una justificación a su existencia y a su identidad más allá de la física y la química de nuestro cuerpo. El dilema se agrava cuando la presencia de las máquinas y la inteligencia artificial se hace más patente. ¿Puede una máquina sentir? ¿Posee alma? He ahí el dilema sobre el que gira Ghost in the shell.









El universo Ghost in the shell

Rondaba el año 1989 cuando *Masamune Shirow* empezaba a plasmar una idea que iría adquiriendo forma y llegando a convertirse en toda una referencia en el género de la ciencia-ficción dentro del mundo del manga y el anime superando incluso los límites de estos dos medios para llegar a ser referencia cinematográfica y cultural. La sociedad futura y tecnificada de **Ghost in the shell** se convertía en una excusa de su autor para poder dar rienda suelta a su interés por la tecnología y a sus dudas existenciales al igual que habían hecho anteriormente otros autores como *Philip K. Dick* en su **¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?** (más conocido por su adaptación cinematográfica titulada **Blade Runner**) o *William Gibson* y su **Neuromante**, considerado por todos como el creador del cyberpunk, una variante de la ciencia ficción que introduce elementos como la informática y las nuevas tecnologías.

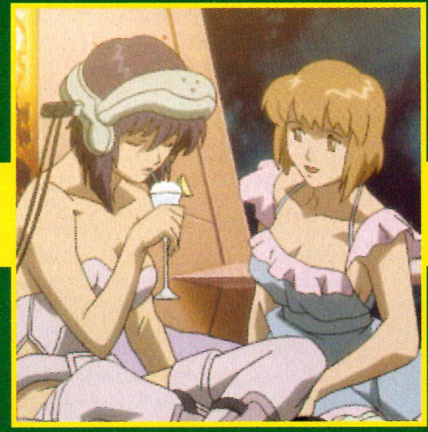
Las ideas de *Shirow* se plasmaron en un manga que fue finalmente publicado por *Kodansha* en 1991. Rápidamente **Ghost in the shell** se convirtió en un éxito que acabó de tornarse en un fenómeno gracias a la adaptación cinematográfica que en 1995 llevó a cabo *Mamoru Oshii*. Al igual que **Akira, Ghost in the shell** marcó un antes y un después y, sobre todo, supuso la consagración de Producciones IG y *Oshii*, que aportaba su lado más filosófico y reflexivo a la obra de *Shirow*.

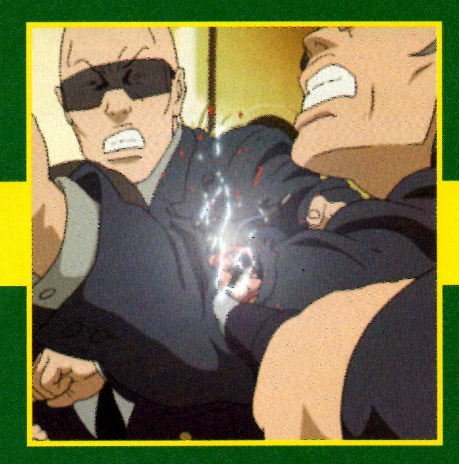
En el 2001 *Masamune Shirow* volvía al universo de **Ghost in the shell** con una "segunda parte" titulada **Ghost in the shell II: Manmachine Interface.** Una nueva oportunidad del autor para dar rienda suelta a sus conocimientos y sus refle-

the Shell

LA BÚSQUEDA DE LA IDENTIDAD







xiones sobre la tecnología y su influencia en el ser humano retomando la historia de la *Mayor Kusanagi* después de su encuentro con el *Maestro de marionetas*. Era cuestión de tiempo que una vez publicada la segunda entrega se empezase a rumorear sobre una posible secuela cinematográfica. *Mamoru Oshii* no se hizo de rogar y el año pasado estrenaba **Ghost in the shell: Innocence**, su propia continuación que nada tenía que ver con **Manmachine Interface**. Pero Producciones IG tenía preparada otra pequeña sorpresa: en octubre de 2003 estrenaba una serie de televisión titulada **Ghost in the shell Stand Alone Complex**.

Conectando a la red...

Ghost in the shell nos transporta a un futuro cercano en el que la humanidad se ha tecnificado de tal manera que el hombre se ha fusionado con la máquina. El uso de la nanotecnología y la cibernética se han convertido en el pan de cada día y es extraño quien no tiene implantado un componente cibernético en su cuerpo o en su cerebro e incluso quien no ha trasladado su cerebro a un cuerpo cyborg. Los límites entre cuerpo físico y psíquico se diluyen creando nuevos conflictos (que no dejan de ser viejos conflictos con nuevos aspectos a considerar) de identidad y existencia. Nos encontramos ante una sociedad en la que la gente se conecta a la red ya no a través de un teclado sino con sus propios cerebros. En una sociedad tan tecnificada surgen nuevos crímenes como las infiltraciones cerebrales, pues los hackers son ahora auténticos terroristas que pueden entrar en el cerebro de cualquiera. A nuevos problemas nuevas soluciones, es por ello que ante la aparición de esta moderna versión de terrorismo se crea un grupo para luchar contra esta nueva amenaza con sus mismas armas: la *Sección 9*, conocida también como *Patrulla Especial Ghost*. La *Sección 9* es una mezcla de humanos y cyborgs expertos en la lucha antiterrorista formada por la *Mayor Makoto Kusanagi*, el jefe *Arakami*, *Batou*, *Togusa*, *Ishikawa*, *Saito*, *Pazu* y *Boma*.

Stand Alone Complex: la soledad en la red

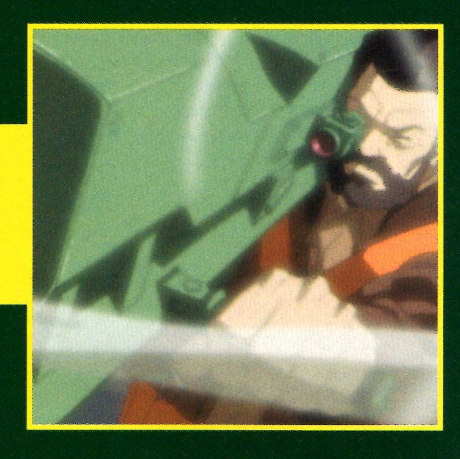
Empecemos por situar en la cronología del universo **Ghost in the shell** la serie de televisión que ahora centra nuestro interés gracias a la edición en DVD que Selecta nos presenta. La acción de **Stand Alone Complex** transcurre en el año 2030. Si nos ponemos a discernir qué relación tiene con los acontecimientos de la película, una cosa es segura: se trata de un arco argumental anterior (aunque muchos la definen como una realidad alternativa en la que la *Mayor Kusanagi* no se ha encontrado con el *Maestro de marionetas*) a lo narrado allí, pues la *Mayor Kusanagi* todavía no ha abandonado su cuerpo para fundirse en la red como veíamos en la película y en el manga de *Shirow*.

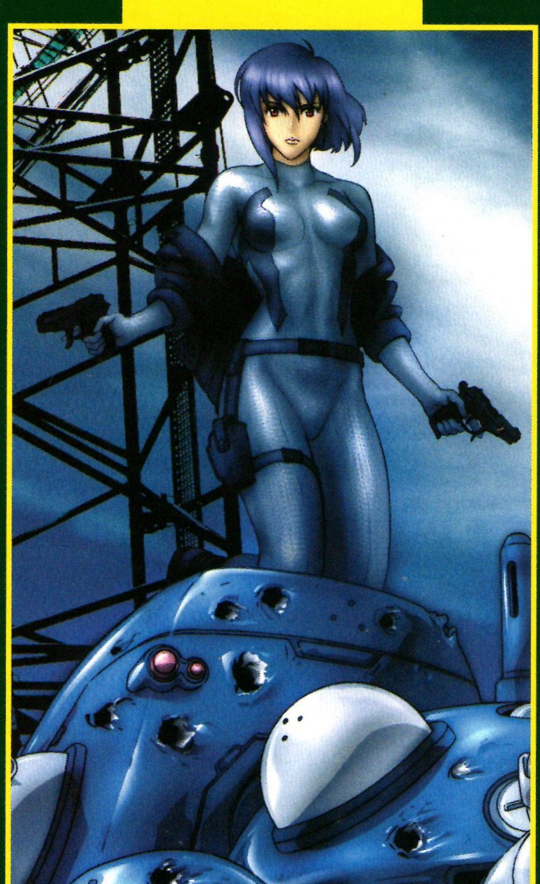
El argumento de **Stand Alone Complex** es a priori sencillo: se centra en las investigaciones de diferentes casos que se le presentan a la *Sección 9*, siendo cada uno un capítulo independiente hasta el episodio cuatro, en el que empieza a configurarse una trama más complicada que se convertirá en el hilo argumental principal. Si en la película quien ponía en jaque a la *Sección 9* era un pirata informático llamado el *Maestro de marionetas* (o *Titiritero*), ahora le toca el turno a un hacker apodado *"El hombre que ríe"* que reaparece después de haber desaparecido en la oscuridad de la red sin dejar rastro durante seis años. Este personaje llega incluso a llevar al límite de la desintegración a la *Sección 9*.

El Ministro de Asuntos Exteriores ha sido secuestrado en una casa de geishas. La *Mayor Kusanagi* y su equipo acuden al lugar de los hechos y acaban con los secuestradores. La *Sección 9* debe investigar quién está detrás de la manipulación de las androides que han llevado a cabo el secuestro y sus pesquisas les conducen a una trama de espionaje política. Este es el argumento del primero de una serie de capítulos con historias inconexas que no hacen otra cosa que ir presentando y profundizando en los personajes para gozo de los fans de la *Patrulla Especial Ghost*. Del espionaje y la política pasamos al sabotaje de un nuevo prototipo de tanque de asalto que se dirige descontrolado hacia la ciudad. Es el turno para presentar a los "tachikoma" (si habéis leído el manga, se trata de los "fuchikoma"), una especie de transporte con inteligencia propia que utiliza la *Sección 9* (estos robots incluso protagonizan una serie de cortos de cuatro minutos que se incluían en la edición DVD). Un capítulo lleno de acción que deja paso a otro que reflexiona sobre uno de los temas centrales de **Ghost in the shell**: ¿Tienen alma las inteligencias artificiales? ¿Son conscientes de su propia existencia? Se están produciendo una series de suicidios de una gama de androides de nombre "Jenny" (argumento similar al que nos plantea **Innocence**). La *Sección 9* descubre que la ola de suicidios está provocada por un virus informático.

Así, capítulo tras capítulo, nos vamos adentrando en **Ghost in the Shell S.A.C.**. Sin embar-







go, como ya hemos comentado, uno de ellos destaca sobre el resto: *"El hombre que ríe"*. Un antiguo compañero de *Togusa* en la policía lo cita para hablarle de un importante caso, pero antes de poder hablar con él es asesinado. La investigación de *Togusa* empieza y pronto se une la *Sección 9*, pues parece que el caso está relacionado con un misterioso hacker llamado *"El hombre que ríe"*. Seis años atrás un hombre emprendió una cruzada contra las compañías fabricantes de micro-máquinas convirtiéndose en un personaje tan popular como misterioso, ya que nadie conocía su identidad. Todo se originó cuando secuestró al jefe de la empresa Serrano, una de las líderes del mercado de las macro-máquinas, y, aprovechando una emisión en televisión desde la calle, apareció ante la cámara apuntando con una pistola a *Serrano*. La emisión y la visión de todos los presentes fue modificada al instante y al rostro del secuestrador se sobrepuso un logo que a partir de ahí se convertiría en la seña de identidad de *"El hombre que ríe"*. La leyenda creció después de su desaparición. Durante los años siguientes, la policía continuó investigando llegando a tener un sospechoso desencadenando los acontecimientos actuales. ¿Quién es *"El hombre que ríe"*? ¿Es un solo hombre o son varios? ¿Es la misma persona que actuó seis años atrás? Preguntas que se hacen explícitas en el curioso capítulo nueve, en el que asistimos a un chat que gira en torno a la figura de *"El hombre que ríe"*.

La serie está compuesta de 26 capítulos que se han visto incrementados con 26 nuevos episodios de una segunda temporada titulada **2nd Gig** producidos por el mismo equipo y dirigidos también por *Kenji Kamiyama*, el guionista de **Blood: The last vampire** que ha plasmado una visión de **Ghost in the shell** no tan filosófica y existencial como *Oshii* y quizás más cercana al manga (por ejemplo, los toques de sentido del humor) pero convirtiéndose en una aproximación distinta con su propio sello de identidad.

La producción de **Stand Alone Complex** (a partir de ahora **S.A.C.**) ha contado con un presupuesto superior a la mayoría de series de animación y eso se refleja en la calidad de la animación llevada a cabo por Producciones IG, aunque dista mucho de lo que hemos podido ver en las dos versiones cinematográficas. El estudio siempre ha sido pionero en el uso de los últimos avances técnicos en animación, **Ghost in the shell** fue la primera película cuyos fondos fueron retocados por ordenador, y sobre todo ha destacado por el uso de técnicas digitales con **Blood: the last vampire** como primer ejercicio práctico de Producciones IG en el uso del digital. Claro ejemplo de su experiencia con los 3D es el opening de **S.A.C** (en los dos primeros capítulos se utilizaron imágenes de la serie y a partir del tercero se utiliza un opening realizado íntegramente por ordenador).

En el aspecto musical, la serie no ha contado en esta ocasión con *Kenji Kawai*, que debe parte de su fama a la partitura que realizase para la película de *Oshii*. Esta vez la responsabilidad ha ido a parar a manos de otro de los grandes normes de la banda sonora dentro el mundo del anime: nada más y nada menos que la mismísima *Yoko Kanno*, que ha compuesto una banda sonora bastante funcional con toques de techno y funk y sus siempre efectivas melodías con la colaboración de *Tim Jensen*. Sin embargo, la compositora de **Cowboy Bebop** no consigue uno de sus mejores trabajos ni tampoco nos hace olvidar las extraordinarias melodías y coros de *Kawai*. Destacar sobre todo la colaboración de *Yoko Kanno* con la cantante de origen ruso *Origa* y el letrista *Shanti Snyder* en el tema **Inner Universe** que funciona como opening de la primera temporada y que mezcla el inglés, el ruso y el latín. En la segunda temporada *Origa* vuelve a ser la interprete del ending titulado **Rise**. Tampoco es nada desdeñable **Lithium Flower**, el ending interpretado por *Scott Matthew*, ni alguna de las otras piezas interpretadas por viejos conocidos de *Kanno* como *Steve Conte* en **Living inside the shell**, el ending de la segunda temporada. Pero como señalamos es una partitura muy funcional que no se escucha independientemente tan bien como otras de la compositora.

Selecta edita **Ghost in the shell S.A.C.** después de haber presentado dos capítulos en la edición especial de la película de **Ghost in the shell**. El primer DVD contiene cinco episodios, cantidad nada desdeñable y que se agradece teniendo en cuenta la capacidad de un DVD y el precio, además de las habituales fichas técnicas y artísticas, galerías de imágenes y un par de entrevistas con el director *Kenji Kamikaya* y *Atsuko Tanaka* (la voz de la *Mayor Kusanagi*).

To be or not to be

Mayor Makoto Kusanagi: La protagonista indiscutible de **Ghost in the shell** es una chica de armas tomar. *Kusanagi* tiene un cuerpo cibernético, ya que le fue implantado el cerebro en un nuevo cuerpo siendo una niña, práctica del todo común en el universo de **Ghost in the shell** en el que la mayoría sustituye sus cuer-

pos caducos o parte de ellos por miembros cibernéticos. Los recuerdos de su implante resurgen en el capítulo 8 de la serie, donde aparece una niña que necesita un transplante para no tener que sufrir un cambio de cuerpo. La *Mayor* es una experta en la red y sus compañeros de la *Sección* la respetan y admiran, sobre todo tiene una gran amistad con *Batou*. En **Stand Alone Complex** vemos a una *Kusanagi* más alegre y que bromea con sus compañeros como veíamos en el manga de *Shirow* y no la *Kusanagi* seria de la película de *Oshii*.

Arakami Daisuke: Anciano de peculiar peinado (de ahí que a veces sus subordinados lo llamen mono), es el jefe de la *Sección 9*, que dirige con astucia ayudado por sus contactos. Es el único cuya autoridad acepta la *Mayor Kusanagi* y sin el cual se descontrolaría en alguna que otra ocasión.

Batou: Este cyborg es el compañero por excelencia de la *Mayor Kusanagi*, siempre está ahí cuando le necesita. Incluso, entre *Kusanagi* y *Bato* existe una especie de relación más allá de la amistad aunque no pase de indirectas y de las calabazas que recibe *Bato* por parte de *Kusanagi*. Y es que *Bato* es un sentimental con un corazoncito como demuestra con los *Tachikoma*. *Bato* destaca en la *Sección 9* por su físico pero también por su sarcasmo y sentido del humor que hacen que tenga alguna de las líneas de diálogo más divertidas. En **S.A.C.** tenemos la oportunidad de conocer el paso de *Bato* por los marines en el pasado cumpliendo misiones como la que desencadena la acción del capítulo 10.

Togusa: Es el novato de la *Sección* y el "más humano" de todos en el aspecto físico, ya que solamente tiene algún implante cerebral pero mantiene su cuerpo "original". La *Mayor Kusanagi* fue la responsable de que *Togusa* fuese reclutado de las filas de la policía por la *Sección 9*. *Togusa* es un tipo familiar, casado y con dos hijos, siendo un contrapunto con sus compañeros. Además, es un amante de las armas antiguas y siempre lleva con él su viejo revólver.

Ishikawa: Es el veterano del grupo y mayor en edad después del jefe *Arakami*. Suele ocuparse del trabajo de investigación y logística por ser un experto hacker.

Saito, Pazu y Boma: *Saito* es el francotirador del grupo, posee en su ojo izquierdo un punto de mira que convierte su rifle en un arma efectiva. *Pazu* y *Boma* completan la *Sección 9*.

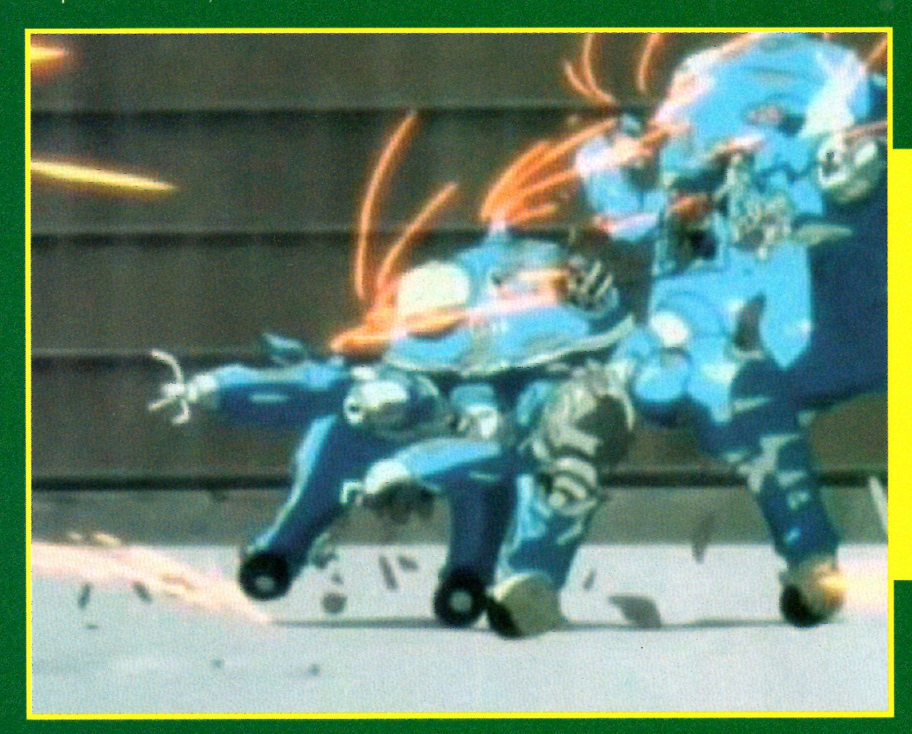
Tachikoma: Se trata de un modelo de robot utilizado por la *Sección 9* que goza de inteligencia artificial. En **S.A.C.** hace a veces la función de "mascota" que en otras series hacen animalitos varios. Llegan a protagonizar algún capítulo.

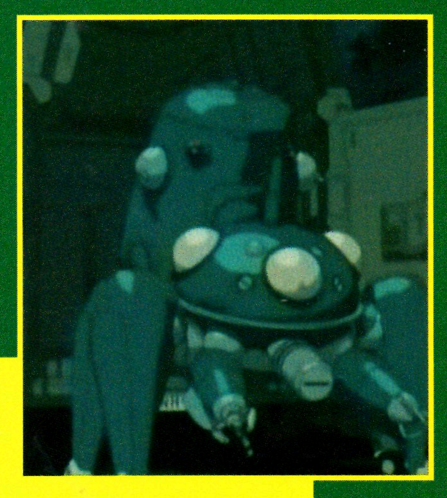
"El hombre que ríe": Es el hacker que va a complicar la vida de la *Sección 9*. ¿Quién es realmente? Eso lo tendrás que descubrir tú mismo.

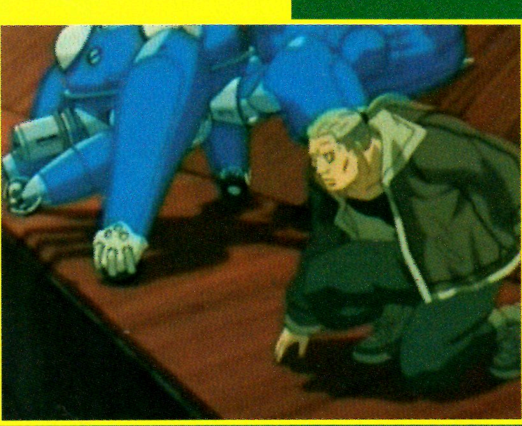
Human error processor 1.5
Desde no hace demasiado tiempo, Planeta nos ha permitido echar una ojeada a una serie de cuatro historias en formato manga que *Shirow* escribió y dibujó sobre la *Sección 9*. Se trata de algo así como historias cortas y autoconclusivas que vienen a ser lo que debía haber sido **Ghost in the Shell 2** en manga, es decir, una continuación con los miembros de la *Sección 9* y no las paranoias informáticas de la *Mayor Kusanagi* que forman **Manmachine Interface**. Lo bueno radica en ver a *Togusa*, *Bato* o *Azuma* (el nuevo compañero de *Togusa*) en un tono más acorde con el primer tomo, es decir, con una buena dosis de humor y bastante acción, aunque algo menos. Lo malo es que los guiones no son excesivamente brillantes ni complejos, salvo en la riqueza de los elementos que la ornamentan (descripciones de armamento y su función, teorías varias y multitud de referencias informáticas). Sólo la primera historia, **Fat cat**, tiene alguna relación con **Manmachine Interface**, mientras el resto son independientes. El dibujo de *Shirow* es excelente como siempre y los diálogos pasan de entretenidos a demasiado

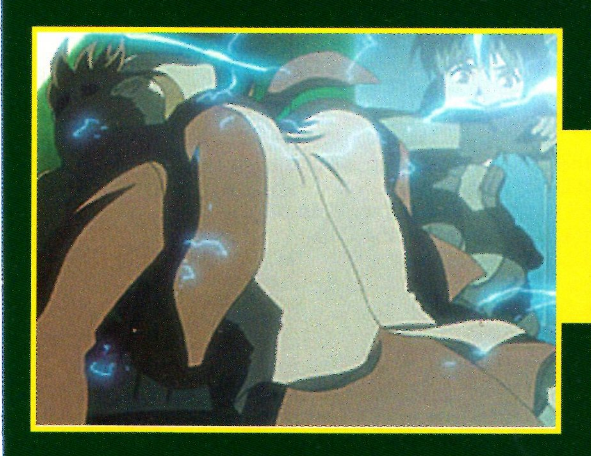
CRONOLOGÍA GITS

1989-1991: Ghost in the shell, Masamune Shirow (publicado por Planeta DeAgostini)
1995: Ghost in the shell (primera película), Mamoru Oshii (editada por Manga Films primero en VHS y Selecta Visión después en DVD)
2001: Ghost in the shell: Manmachine Interface (2ª parte del manga), Masamune Shirow (publicado por Planeta DeAgostini)
2002-2003: Ghost in the shell: Stand Alone Complex (serie de televisión), dirigida por Kenji Kamiyama (editado por Selecta Visión)
2003: Ghost in the shell: S.A.C. 2nd Gig (segunda temporada de la serie de televisión), dirigida por K. Kamiyama (inédita en nuestro país)
2004: Ghost in the shell: Innocence (segunda película), Mamoru Oshii (inédita todavía en nuestro país)













recargados y llenos de datos que la mente de la mayor parte del público desechará.

En definitiva, se trata de una recopilación muy recomendada si te pierde *Shirow* y los carismáticos personajes de la *Sección 9*, con una edición de tapa dura y hojas de una calidad pocas veces vistas en este nuestro sector del manga. Añadir que el tomo viene con un CD, en mi sincera opinión, innecesario. Se trata de una especie de volcado de la página web de *Kodansha* de e-manga. Incorpora pues algunas muestras de e-manga en completo japonés y las mismas cuatro historias de *Shirow* con simples animaciones y, de nuevo, en japonés. No sólo es absurdo añadir un contenido ininteligible que además es lo mismo que ya tenemos en papel, sino que además el CD no tiene serigrafía alguna, con lo cual se os perderá con una facilidad tremenda. A pesar de ello, el tomo es de lo más recomendable.

Error en el sistema... Virus detectado...

Cuando hablamos de **Ghost in the shell**, es inevitable hablar de los responsables tanto del manga como del anime.

Masamune Shirow: El autor del manga es todo un misterio pues no se conoce su identidad y utiliza un pseudónimo como si de un personaje de una de las historias de **S.A.C.** se tratase. *Shirow* es un apasionado de la tecnología como nos demuestra a cada página utilizando conceptos tales como dispositivos de duplicación, cibercerebros, nanoctecnología, IAs, camuflajes termo-ópticos... A veces se excede utilizando tecnicismos y acaba utilizando multitud de notas a pie de página, incluso aporta bibliografía sobre distintos temas como la nanotecnología, no vaya a ser que el lector quiera profundizar en el tema. Sin duda, su obra está documentada. Otro de los aspectos por los que destaca *Shirow* es por el diseño de personajes femeninos, pues todas sus obras están protagonizadas por chicas sensuales para gozo del público masculino y que explota en sus libros de ilustraciones. Entre sus obras están: **Appleseed** (1985-1989), **Dominon Tank Police** (1986), **Orion** (1991) o **Ghost in the shell.**

Mamoru Oshii: La obra que encumbró a *Oshii* como uno de los grandes de la animación fue sin duda **Ghost in the shell**. Había empezado su carrera en el Studio Pierrot en 1980, donde trabajó en la serie de televisión de **Urusei Yatsura/Lamu** e incluso fue el encargado de dirigir dos películas de **Urusei Yatsura.** Después de dejar el estudio, dirigió una película independiente: la extraña y peculiar **Angel's Egg** junto a *Yoshitaka Amano*, que desvelaba la personalidad del director (sus secuencias con largos silencios y escenas pausadas, sus reflexiones filosóficas y existenciales...). Después llegaría su participación en la saga **Patlabor** y, finalmente, **Ghost in the shell.** Pero *Oshii* es un todo terreno y no solamente se dedica a dirigir cine de animación: además de escribir, ha dirigido varias películas de imagen real, **The Red Spectacles** (1987), **Stray Dog** (1991) (estos dos filmes se inscriben dentro del universo creado por el director en una serie de novelas y un manga y que le sirvieron para escribir **Jin-Roh**), **Talking Head** (1992) y **Avalon** (2001), su pequeña obra maestra hasta el momento en lo que se refiere al cine de imagen real. Esperemos que su larga colaboración con Producciones IG sea duradera.



Producciones IG: Nos encontramos ante uno de los estudios de animación punteros en Japón y del panorama internacional. Sobre todo se han ganado su fama por el uso de nuevas tecnologías. Desde su fundación en 1987 por *Mitsuhisa Ishikawa*, Producciones IG ha pasado de ser un estudio que trabajaba subcontratado por otros estudios (han participado en títulos como **Evangelion** o **Tenchi Muyo**) a realizar sus proyectos propios: **Patlabor, Blood: the last vampire, Ghost in the shell, Jin-Roh, Kaidomaru, Windy Tales, Otogi Zoshi, Dead Leaves** o **Ghost in the shell S.A.C.** Desde 2000 el estudio forma parte de ING, otra compañía de *Ishikawa* que también posee Xebec (**Love Hina**) y Bee Train (**.Hack, Noir**).

Desconectando red...

Hablar de **Ghost in the shell** es hacerlo de una de las obras de referencia para cualquier otaku que se precie. Puede gustarte o no, pero no puedes no darle la oportunidad que se merece. Ahora tienes la ocasión de acercarte a su universo a través de la serie de animación que en comparación con las películas de *Oshii* os puede parecer más "light" (más acción, menos reflexiones), pero que tanto en el aspecto técnico como argumental nos ofrece un producto de gran calidad con capítulos realmente buenos y con todos los elementos propios de **Ghost in the shell.**


minami



PRODUCTION I.G
BANDAI entertainment

GHOST IN THE SHELL

[STAND ALONE COMPLEX]

minami

Selecta Visión



Las películas de Animación

De Ghost in the shell se han hecho dos películas, ambas de la mano de uno de los directores imprescindibles del cine japonés: Mamoru Oshii. Ambas películas son, sin lugar a dudas, dos piezas cumbres del género de la ciencia ficción o ciberpunk.

GHOST IN THE SHELL

La primera película marcó un antes y después tanto en lo que respecta a la calidad de la animación como a lo elaborado del argumento (más por su profundidad que por su desarrollo). Fue, sin duda alguna, uno de los máximos estandartes de Producciones IG. Su estética supuso un auténtico ejemplo a seguir, inspirando a multitud de películas posteriores. **Ghost in the Shell**, estrenada el 1995, se convirtió pues en una obra de culto. La historia nos narra cómo *Kusanagi*, *Bato* y el resto de miembros de la *Sección 9* deben enfrentarse a un peligroso asesino conocido como el *Maestro de marionetas*. Pero este rival en realidad es una inteligencia artificial creada con fines de espionaje que ha tomado conciencia propia y se rebela, entrando de lleno en el dilema moral que ya desarrollaba **Blade Runner** sobre las máquinas y su posible humanidad.

La película mantiene un ritmo equilibrado entre las escenas de acción y las más reflexivas, sosegadas incluso, pero no por ello faltas de significado o sentimiento. Las escenas de acción, por su parte, son pocas pero detalladas y únicas, copiadas por los *Wachosvky* para su **Matrix**. Los personajes bien definidos, los diálogos perfectamente medidos y su duración poco más de una hora. Las similitudes con el manga son pocas, puesto que *Mamoru Oshii* le da más sentimiento y profundidad aunque sea eliminando mucha de la parafernalia informática que *Shirow* incorpora en su obra, llegando a niveles impensables en el segundo volumen.

GHOST IN THE SHELL INNOCENCE

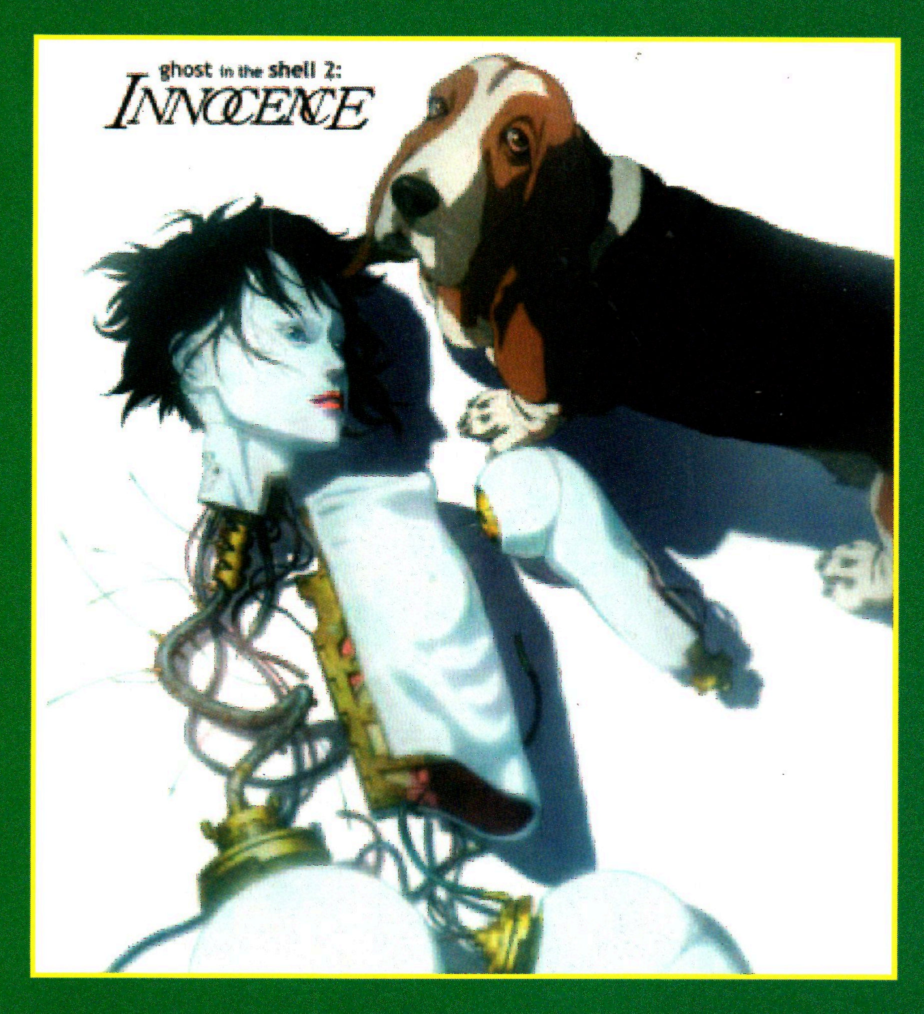
La segunda película fue estrenada el 2004 en tierras niponas, bajo la dirección de *Mamoru Oshii* el cual, una vez más, se sacaba un nuevo argumento de la manga y seguía así la primera película como le daba la real gana. Bien que hizo teniendo en cuenta que *Shirow* habia seguido su obra de una forma muy poco ortodoxa, olvidándose casi por completo de la *Sección 9* o, como aquí la conocimos en su tiempo, la *Patrulla Especial Ghost*.

Entrando de lleno en el argumento, la película enfrenta a nuestros protagonistas a una serie de asesinatos donde los criminales son androides artificiales con aspecto femenino. La trama se complica a medida que vamos conociendo los hechos y los motivos de estos androides para hacer lo que hacen, donde una vez más *Oshii* nos plantea cómo de humanos pueden llegar esos androides, comparándolos con las muñecas de porcelana o las marionetas. En realidad, la complejidad no viene dada por el argumento en sí, sino por los diálogos netamente filosóficos y las citas que nuestros protagonistas dejan escapar en ciertos momentos. No por ello carece de fantásticas escenas de acción, pero cabe tener en cuenta que nos hallamos ante un producto muy personal, reflexivo y para nada comercial.

El resultado es tan bueno, o incluso en algunos aspectos mejor, que la primera parte. Sin duda alguna, donde la supera con creces es visualmente. La belleza plástica de los escenarios que nuestros detectives visitan es asombrosa y hay momentos simplemente únicos como la visita a la mansión de cierto hacker.

En definitiva, otro clásico de manos de *Mamoru Oshii*, odiado por muchos, alabado por otros tantos. Pero si os gusta la buena ciencia ficción que implique algo más que dosis continuas de acción, le daréis una oportunidad a estas dos joyas del séptimo arte. Como último apunte, y personalmente, las recomiendo más que el propio manga.

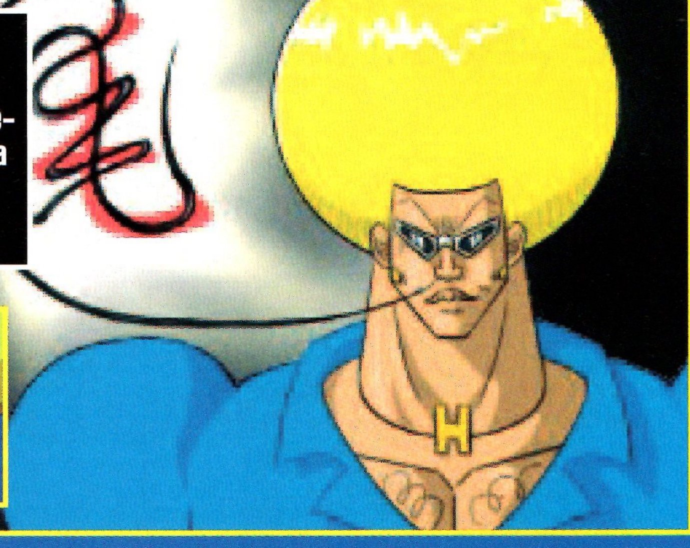
Marta "Tinuviel" Munuera
Jaime "Thorin" Munuera

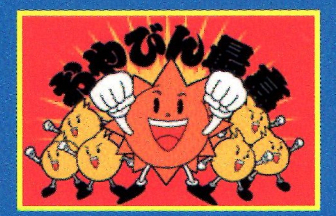


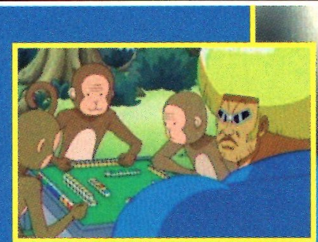
Bo-bobo

Llora o muérete de risa

Imagina que un día te levantas y ves que tu pueblo está perdiendo su pelo por el ataque de un ejército rapador, que luego pretenden dejarte a ti sin tu cabellera y que, de pronto, aparece un hombre que acaba con ellos con la fuerza de los pelos de su nariz. ¿Absurdo? Pues eso es lo que nos cuenta Bo-bobo...







Desde hace un tiempo una serie se nombra entre susurros entre los otakus españoles. Según se cuenta apareció en un canal de pago y su historia plantea numerosas cuestiones a todos aquellos que la ven o que oyen hablar de ella. ¿Es una serie de verdad? ¿Es una coña? Todos esos otakus quizá encuentren aquí la respuesta.

Ataque nasal

En el año 3000 nace el Imperio Margarita, que extiende su poder por toda la superficie terrestre. Su emperador *Tsuru Tsururiina* IV sólo tiene ansias de poder y, su manera de conseguirlo, es dejando a todo el mundo calvo con la ayuda de sus escuadrones rapadores, que sembrarán el pánico en el planeta.

Nos encontramos ante el ataque a un pueblo. Los escuadrones han acabado con el pelo de todos sus habitantes excepto el de una joven que andaba escondida, *Beauty*, que tiene el cabello más bonito de todos. A pesar de sus esfuerzos no consigue vencer a los malvados pero, cuando todo parece perdido, entra en escena un hombre alto, fuerte y con el pelo a lo afro, *Bo-bobo Bobobobo*. En pocos minutos y mostrándonos su especialidad de ataque más poderosa, acaba con los malhechores a golpes de pelos de la nariz (o, en su defecto, con los pelos de las axilas), logrando proteger a *Beauty* y ganando con ello a una amiga y compañera de viaje.

A partir de entonces, los dos protagonistas emprenden juntos un viaje alrededor del mundo, buscando derrotar a los escuadrones rapadores para lograr así la libertad capilar. Apenas iniciado el camino ya empiezan los problemas, pues aparece en escena un grupo de personajes que retan a *Bo-bobo* en combate al creer que forma parte del escuadrón rapador (ya que ven que ellos son los únicos que han conservado su pelo). Nuestro héroe acepta, a la vez que entra en escena un personaje extraño, no humano, que dice ser un gran luchador y, tras una dura batalla (bueno, batalla lo que se dice batalla... dejémoslo en una lucha por ver quién dice más tonterias juntas ^_^J), *Don Patch*, el retador, y aquel que había sido retado acaban haciéndose amigos y uniendo fuerzas en la batalla contra el malvado Imperio Margarita.

A cada capítulo, aparecerá en escena un nuevo enemigo a quien vencer, descubriremos un nuevo ataque de *Bo-bobo*, nuevos personajes, crecerá la amistad que une a los compañeros de aventuras y conoceremos más tanto del pasado del protagonista (en la sección "los dramas de *Bo-bobo*", fija en cada episodio), como del porqué de su ambición por acabar con los malhechores. Pues para este personaje, un hombre fruto de un pelo, que es capaz de oír hablar a los cabellos de las personas, lo importante es evitar su extinción, hecho que lo convertirá en un nuevo héroe.

No me tomes el pelo

Bo-bobo: Este personaje es el héroe de la serie, y a pesar de que siempre está haciendo bromas o vistiéndose de mujer, se pone serio en cuanto la situación lo requiere. Adora y puede comunicarse con los cabellos, razón por la que nunca se ha cortado los pelos de su nariz, con los que realiza sus más poderosas técnicas de combate. Es una buena persona, aunque un poco disparatado, y siempre hace lo posible por ayudar a los demás. Como curiosidad decir que dentro de su cabeza y de su nariz viven tanto personas como animales, descubriendo a cada capítulo un nuevo ser que forma parte del personaje.

Beauty: Es la única "superviviente" del ataque a su pueblo, tras ser salvada de quedarse calva por el protagonista, a quien se une en su viaje contra el Imperio Margarita. Es el personaje más cuerdo y sensato de la serie, que parece fuera de lugar al no comprender las locuras de los demás. A pesar de aparentar ser dulce y gentil (en parte por el color rosa de su pelo), tiene un carácter duro y se enfada con facilidad, pero no le costará mucho sentirse cómoda en su nuevo grupo de aventuras.

Don Patch: Aparece en la serie para enfrentarse con el protagonista, en un combate que queda muy igualado pero, ante la aparición de uno de los representantes del escuadrón rapador, une sus fuerzas con *Bo-bobo* para lograr vencerlo. Desde entonces y gracias a una nueva amistad, *Don Patch* su une al equipo formado por *Bo-bobo* y *Beauty* para poder así utilizar su poder para algo útil, derrotar a las fuerzas del mal. Es uno de los puntos cómicos

de la serie, no se sabe qué es y tiene un carácter un tanto peculiar, ya que algunas veces es duro y fuerte y otras muy sensible.

Capitán del escuadrón rapador: En realidad no hablamos de un personaje en concreto, sino de los diferentes capitanes de los diversos escuadrones que aparecen en cada episodio. Estos personajes divergen entre ellos físicamente, pero tienen muchas cosas en común: todos son calvos (alguno lleva peluca, pero vaya...), todos ansían dominar el mundo, todos son igual de tontos y se dejan engañar por los trucos del protagonista, todos aparecen en un capítulo buscando luchar contra él, y todos acaban siendo derrotados en el transcurso del mismo. En fin, es un personaje cómico que hace el papel del "malo de la serie", parodiando tantas otras series de lucha como conocemos.

Chico misterioso: Es un joven que persigue a *Bo-bobo* y sus amigos allá donde van, a escondidas, sin saberse por qué. *Beauty* es la única que lo conoce, pues un día en que se encontraba sola y fue atacada por el escuadrón rapador, él acudió a salvarla para posteriormente desaparecer. Habrá que esperar para descubrir más sobre él...

Aparte de estos hay otros personajes importantes que irán apareciendo a lo largo de la serie, y que conformarán el grupo de amigos de nuestro héroe, pero no es plan de destripar la historia, así que...

Entrando en la raíz

Este anime está basado en el manga del mismo nombre de *Yoshio Sawai*, compuesto por 13 tomos que fueron serializados en el Shonen Jump y publicados posteriormente por la editorial Shueisha.

La serie para televisión nació en el 2003, siendo producida por la Toei Animation y dirigida por *Hiroki Shibata*. A lo largo de más de 50 capítulos de unos 25 minutos cada uno, nos encontramos ante un anime que mezcla la comedia con la ciencia ficción y tiene grandes dosis de surrealismo, así como de parodias a otros tipos de manga, ya sean los de lucha (con las poses que adopta el protagonista al hacer sus ataques), las historias de *magical girls* (como transformaciones al estilo de **Sailor Moon**) o de típicas historias de amor, dramas, etc...

El dibujo, el diseño del cual corrió a cargo de *Youichi Ohnishi*, no es demasiado estilizado, aunque es adecuado para el tipo de historia que trata, con dibujos unas veces más serios y otras mucho menos cuidados. Cada uno de los personajes principales tiene algo en su dibujo que le caracteriza, ya sea el color de su pelo, la proporción o la forma de su cuerpo...

Pero el dibujo no es el único punto fuerte de la serie, pues la voz de los personajes ha sido escogida para adaptarse a la perfección a estos. Así, encontramos entre los dobladores de la serie a *Takehito Koyasu*, que encarna a *Bo-bobo* con una voz grave y fuerte como la que muestra en otros de sus trabajos (*Ryuji Sugashita* en **DNA2**, *Kenshiro* en **El puño de la estrella del norte** o *Touga Kiryuu* en **Utena**) o *Masaya Onosaka*, voz de *Don Patch*, a quien dobla con la gracia de algunas de sus participaciones en otros animes (*Kerberos* en **Card Captor Sakura** o *Vash* en **Trigun**).

Complementos para todos

En lo que a música se refiere hay para todos los gustos, la serie comienza con un ritmo alegre y llamativo que suena con el opening, "Wild Challenger" de *Jindou*, y concluye con un tema algo más lento y con un deje de melancolía como es "Shiawase", cantado por *Mani Laba*. Fijándonos en las melodías que se escuchan dentro de la historia encontraremos música de todo tipo y muy acertada, pues hay sonidos adecuados a los momentos de acción y batallas con tambores o guitarras, algunos más infantiles para deformar más lo paródico de la serie, etc...

Bo-bobo cosechó bastante éxito en su país de origen y, en consecuencia, motivó la aparición de montones de elementos de mercadería de la serie, como llaveros, relojes, pegatinas o, lo más destacado, un total de 7 videojuegos hasta el momento (todos ellos editados por Hudson Soft) para diferentes plataformas. Comenzando por la Game Boy Advance, descubrimos 4 juegos.

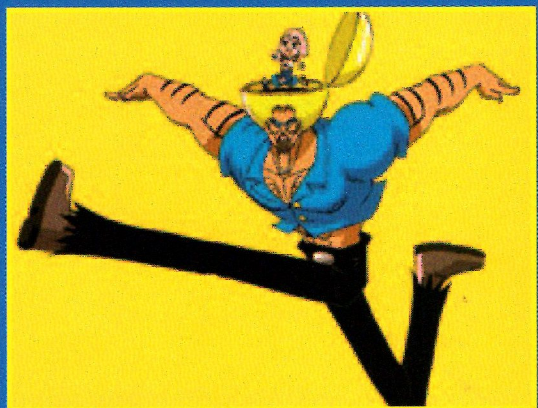
Bobobo-bo Bo-bobo Majide!!? Shinkenshoubu es el primero aparecido, un RPG en el que encontramos numerosas batallas, que pueden ganarse luchando contra el adversario o bien con la ayuda de varios mini-juegos, donde el jugador ha de ir recopilando cartas que le permitirán coleccionar diferentes personajes de la serie para usarlos al final en un modo de batalla de 3 contra 3.

Bobobo-bo Bo-bobo 9 Kiwame Senshi Gag Yuukou data del mes de marzo del año pasado, y consta de más mini-juegos y batallas en las que se puede escoger entre muchos guerreros que los asiduos a la serie conocerán (destacar que el protagonista puede luchar golpeando con los pelos de la nariz y agarrando con ellos a su oponente para lanzarlo fuera de la pantalla).

Otro de los RPGs para GBA es **Bobobo-bo Bo-bobo Oragi Hanage 87.5 Bakuretsu Hanage Shinken**, jugable con el modo de 1 ó 2 jugadores, con montones de pantallas que explorar, a medida que se va luchando contra los enemigos y monstruos que se encuentran por el camino. El último título de consola portátil es **Bobobo-bo Bo-bobo Bakutou Hajike Taisen**, el cual difiere de los demás por tener 3 modos básicos de juego, modo historia, batalla y Link versus (o, lo que es lo mismo, posibilidad de jugar a dos jugadores conectando dos consolas vía Cable Link), así como incorporar 9 divertidos pequeños retos, tales como el piedra, papel y tijera o el Bobomberman (una parodia del conocido juego del **Bomberman**).













Y como no todo el mundo tiene la misma consola, aquí no acaba la cosa, pues encontramos dos títulos más para los usuarios de la PlayStation 2. **Bobobo-bo Bo-bobo Hajike Matsuri** es un videojuego de acción en el que es posible controlar los pelos de la nariz de *Bobobo* usando los mandos del joystick para golpear hacia un lado u otro, pudiendo también utilizar un ataque especial que lanza un tercer pelo nasal que vuela por los alrededores golpeando a cuantos enemigos se acerquen.

Aparte, a finales del mes de diciembre del pasado año se lanzó al mercado **Bobobo-bo Bobobo Atsumare! Taikan Bo-bobo**, formado por un conjunto de desafíos para jugar con la Eye Toy (la cámara de la Play2), basados en la serie de televisión, donde el jugador puede ver sus movimientos en pantalla como si de uno de los personajes del anime se tratase. Asimismo, mencionar que la última creación de Hudson Soft es un RPG de lucha de la misma serie, destinado a la Game Cube y que vio la luz el pasado mes de marzo recibiendo el nombre de **Bobobo-bo Bo-bobo Dasshutsu!! Hajike Rowaiaru**.

Peinando la historia

Para todo aquel a quien le haya interesado la serie, decir que actualmente está siendo emitida a nivel nacional en el canal de pago Cartoon Network (al mediodía, por la tarde y por la noche), así como en el canal autonómico de Cataluña K3, todas las tardes de lunes a viernes dentro del espacio del 3xl.net. Estamos ante a una serie que dará mucho que hablar, con toques de un humor sarcástico y en ocasiones exagerado, que recuerda a series como **Jungle wa itsumo hale noche guu** o **Excel Saga**, y que si bien no gustará a todos, por lo menos resulta bastante original.

En mi opinión, una serie que se podría mejorar, reduciendo un poco el número de locuras pero dejando intactas las parodias que tanto aportan al desarrollo de la historia. Eso sí, seguro que si te pones a verla acabará enganchándote pues, con el tiempo, se va cogiendo cariño a esos personajes que tienen, ante todo, un gran carisma.

Thais Martínez [Pai]





Samurai Champloo

SAMURÁIS A RITMO HIP-HOP



Ya podemos encontrar a la venta en Estados Unidos los DVD de Samurai Champloo, una de las series actuales que con más fuerza enloquece a los otakus norteamericanos. ¿Que no la conoces?, en tres minutos te contamos lo que nos propone esta original fórmula samurrapera.

El Hip-hop de la cuestión

Samurai Champloo es un anime de 26 episodios (también dispone de versión en manga) dirigido por *Sinichiro Watanabe*, bien conocido en nuestro país gracias a la serie **Cowboy Bebop** .

Sus episodios fueron emitidos en el canal Fuji TV el pasado año 2004, y obtuvo una considerable acogida en Japón, que se repite ahora en Estado Unidos, donde, en la actualidad, goza de una increíble popularidad.

Watanabe ha vuelto a hacer de las suyas, y nos propone una extravagante y anacrónica historia de samuráis.

Intentar situar cronológicamente la historia resulta imposible, aunque el autor se burle diciendo que se encuentra en el periodo Edo, la última era del Japón clásico.

El aspecto de la serie es francamente fabuloso, en él se entrelazan elementos clásicos de la cultura japonesa con piercings y tatuajes de última generación.

Su dibujo puede recordar al del anime **Rurouni Kenshin**, mezclado con la modernidad de **Samurai Jack**, pero con una muy superior calidad técnica en su animación, cortesía de los años de evolución tecnológica que separan a una serie de la otra.

La fluidez con la que se suceden los *cells* es soberbia, el diseño de personajes, de mano de *Kazuto Nakazawa*, el peso pesado que dirigió las escenas animadas de **Kill Bill** Vol.1, es, sobre todo, original. Podríamos decir que lo más llamativo es su música hip-hop, sí, habéis leído bien, Hip-hop, y además del puro y duro, nada parecido al que hoy nos quiere vender los 40 Principales, con temas compuestos por algunos de los más prestigiosos raperos de Japón...

Con este anime, el director, tal y como ya hizo con **Cowboy Bebop** revitalizando los clichés de los animes *space opera* con un refrescante look e inolvidable banda sonora de estilo Jazz (encargada a *Yoko Kanno*), inyecta una bocanada de aire fresco a los *samurais soap opera*, metiendo caña al personal con lo mejor de la cultura *Funky*.

¿Pero de qué va?

La historia gira en torno a tres personajes principales: *Mugen*, *Jin* y *Fuu*. *Fuu* ayuda a escapar de un buen aprieto con la ley a *Jin* y a *Mugen*, que iban a ser ejecutados por protagonizar un combate de espadas ilegal, a cambio de que estos le ayuden a encontrar a un misterios samurái que huelen como los girasoles...

Y así empieza la historia, por supuesto sería interesante que busquéis algo más de información sobre la serie antes de decidiros a importarla, ya que en esta página no dispongo del espacio suficiente para contaros mucho más.

DVDs, oh yeah!

La serie está siendo puesta a la venta en DVD por Geneon, y desde ya podéis comprar hasta el tercer volumen. Dichos DVD se presentan de la misma forma que los japoneses, porque sí, los hay, pero más caros que los americanos, con inexistencia de extras y sin audio ni subtítulos adicionales, así que, como de costumbre, los obviaremos.



En el primer volumen los extras son realmente escasos, apenas un par de anuncios de televisión y trailers es lo único que se puede ver, pero en los posteriores nos iremos encontrando con cosas más jugosas como videoclips de su banda sonora.

Disponemos de tres tipos de bandas de audio: una estéreo en japonés, y otras dos en versión 5.1 DTS, tanto en japonés como en inglés que hará que flipes tú y todo tu vecindario con la experiencia audiovisual tan espectacular que puedes experimentar si dispones de un buen equipo de sonido.

El *master* luce fenomenal, con una gran nitidez, sin señales de deterioro ni aparición de píxeles. Perfecta.

Con el primer volumen tenemos la opción de hacernos con la edición para coleccionistas, que incluye una caja correctamente ilustrada para guardar nuestros DVDs. Aunque claro, esto significa invertir unos 5 euros más...

En definitiva, un anime que merece la pena, por su alta originalidad y buena realización en todos los sentidos.

Sin más, ahora os toca decidir a vosotros.

Vicente Ramirez

SAMURAI CHAMPLOO
(Serie de 26 episodios)

Origen DVD: USA
Zona: 1
Color: NTSC
Audio disponible: Japonés e inglés
Subtítulos: Sí; inglés
Precio: 20 € por volumen
Una vía fiable para conseguirlas:
www.animenation.com
www.amazon.com

Fushigi Yûgi

Conocida por todos como Fushigi Yuugi, vuelve la leyenda a la autonómica catalana. ¿Habíais olvidado ya a Miaka, Tamahome y toda la tropa? Entonces tranquilos, que vuelven a vuestras vidas en formato televisivo.





La leyenda empieza cuando una chica llamada *Miaka* abre, junto a su amiga *Yui*, el libro del universo de los cuatro dioses, libro que, por arte de magia, las teletransporta a su interior.

Ahí son rescatadas por *Tamahome*, un apuesto joven que las libra de unos hombres que las quieren usar de mercancía. Tras ser salvadas, las chicas vuelven misteriosamente a su mundo, pero al poco tiempo *Miaka* decide, tras una pelea con su madre, volver al interior del libro.

Otra vez dentro, descubre algo sorprendente: se ha convertido, sin comerlo ni beberlo, en la sacerdotisa de *Suzaku*, una chica con el poder de invocar a un fénix que le puede conceder tres deseos.

¿Así de sencillo?

La tarea no es nada fácil. Para invocarlo, primero debe encontrar a sus siete estrellas, siete personas que se encargarán de protegerla durante el largo viaje que le espera.

La primera estrella que encuentra es, sin duda, *Tamahome*. Tras este, conoce a *Hotohori*, emperador del país de Konan, y a *Nuriko*, una doncella que esconde algún que otro secreto.

En su viaje para encontrar a las estrellas que faltan, *Miaka* termina gravemente enferma, con lo que sus estrellas deciden hacerle volver a su mundo para que no sufra.

Pero cuál no será su sorpresa al llegar a su mundo y descubrir que *Yui*, su mejor amiga, ha desaparecido. *Miaka* decide entonces regresar al libro para buscarla y para aceptar su puesto de sacerdotisa, pero lo que no sabe es que un engaño por parte de *Nakago*, una de las estrellas de otro dios, ha convertido a *Yui* en la sacerdotisa de *Seiryu*, convirtiéndola desde ese momento en su enemigo más temible.

A partir de entonces, empieza una dura batalla para ver cuál de las dos es la primera en invocar a su dios, objetivo que se prolongará cuando por culpa de una traición, la ceremonia de invocación de *Suzaku* no pueda llevarse a cabo.

¿Quién llegará antes a su dios? ¿Conseguirán las dos chicas volver a ser amigas? ¿Será correspondido el amor que *Miaka* siente hacia una de sus estrellas? Un manga lleno de romance, amor, traiciones, mentiras, humor y muerte es lo que nos ofrece *Yuu Watase*, la autora de esta historia.

¿Un manga desconocido?

Fushigi Yuugi empezó a publicarse en 1992 y no fue hasta 10 años más tarde que Glénat la trajo a nuestro país. Con un total de 18 tomos y 52 capítulos de anime (más 3 OVAS de diversos capítulos cada una) que han sido recogidos en packs por Jonu Media, es bastante improbable que cualquier persona que se digne a llamarse otaku no conozca esta maravilla del Shôjo.

Por si eso fuera poco, en España ha salido incluso uno de sus art-books y en Japón su autora está llevando a cabo lo que sería una historia anterior a la entrada de *Miaka* en el libro, historia que narra las aventuras de una de las primeras sacerdotisas que entraron en el universo de los cuatro dioses, la sacerdotisa de *Genbu*.

Yuu Watase

Autora de historias como **Ayashi no Ceres**, **Alice 19th** (las dos publicadas en nuestro país), **Imadoki**, **Zettai Kareshi** y **Epotrans Mai!** entre otras, esta mangaka ha conseguido, dada su impresionante habilidad para crear historias interesantes, entrar en el ranking de las autoras de Shôjo más importantes en nuestro país.

¿Me la trago?

A la espera de que alguna editorial se decida a seguir publicando más obras de esta chica, podemos seguir observándola desde el canal autonómico catalán K3, donde desde hace un tiempo se vuelve a emitir. Y siempre tienes la posibilidad de adquirirla en DVD (o VHS) vía Jonu Media en versión manga, y vía Glénat en versión papel.

Si no la conoces, ya va siendo hora de familiarizarte con las aventuras y desventuras de *Miaka* y sus amigos, mientras que si la conoces, a buen seguro querrás revivir este emocionante juego.

Laura Pla "Azukys"

el juego misterioso

la cruz

La capital de la China Imperial, una chica llegada del siglo XX. Dioses que se llevan fatal y un libro que no tiene nada que envidiar al superventas de Michael Ende... Que alguien me lo explique: ¿Cómo puede ser tan aburrido?

La historia comienza en la biblioteca de una ciudad japonesa a finales del siglo XX. *Miaka* y *Yui*, dos jóvenes estudiantes de secundaria, encuentran un extraño libro de leyendas orientales guiadas por un extraño fénix que pulula cuan *Piolín* de plumaje extenso por las estancias del edificio, y al comenzar a leerlo se ven transportadas a la China Imperial, donde un apuesto guerrero salva a las chicas de ser atacadas por cuatro maleantes, y al público de seguir escuchando el pésimo doblaje de los extras de esta serie.

No vale perrito guardián

Al poco tiempo *Yui* es devuelta a su mundo, pero *Miaka* continúa sus aventuras en este legendario paraje, mientras su amiga lee sus idas y venidas en el extraño libro de la biblioteca, que viene a ser un *crossover* de **La Historia Interminable** y la revista **¡Qué me Dices!** Con el tiempo *Miaka* descubre anonadada que es la encarnación de la sacerdotisa *Suzaku*, quien tiene el poder de invocar al *Fénix* para pedirle tres deseos. Para conseguirlo tiene que encontrar las siete estrellas que esta vez no están dibujadas en bolas de Dragón, sino que son personas, a las que debe reunir para iniciar el ritual.

Me pido azúcar

No obstante la cosa no será tan sencilla: Tras encontrar las siete estrellas y disponerse a invocar al *Fénix* (¿a qué tanta historia, si ya lo vio en el primer capítulo?) los rivales de *Suzaku* se las arreglan para sabotear el ritual y dejar a la muchacha hecha polvo. Aprovechando unas vacaciones de *Miaka* en su tiempo para recuperarse, los enemigos de esta consiguen traer a *Yui* a su mundo, que movida por la sensación de haber estado de adorno durante los anteriores capítulos pasa a ser la encarnación de la sacerdotisa de *Seiryu* (ya estamos todos) y por tanto, la peor enemiga de su amiga, valga la paradoja.

No, no, juega tú

Lo cierto es que, a pesar de lo ambicioso del proyecto, la historia se queda corta y cojea por varios lados, tal vez por culpa de ese intento de fusionar varios arquetipos intentando que todo quede compacto e ideal. La trama base es excesivamente infantil, con un saborcito a **Salvados por la campana** que apesta en tanto en cuanto todo les ocurre siempre a los cuatro personajes de la trama central: El chico que las salva al principio resulta ser *Tomohome*, la primera estrella, las dos chicas terminan siendo las dos enemigas terribles principales de la trama, e incluso el *Fénix* no puede evitar plantarse por ahí cada vez que le viene en gana, a pesar de la supuesta dificultad que supone su invocación. Por otro lado la fusión de los elementos tomados de mil y una historias se hace de forma burda y precipitada: La confrontación entre *Miaka* y *Yui*, que a muchos le traerá recuerdos del odio y la envidia de *Bastian* hacia *Atreyu* que se aprecia en la segunda parte de **La Historia Interminable** (obviamente el libro, criaturas, que sigue más allá de la película en un tono menos jovial pero más realista) se ve limitada aquí a una cuestión meramente casual, libre de complejidades; la fuerza del destino que enfrenta a dos amigas se limita a una cuestión casi de guardería, nada que ver con la profundidad que se puede apreciar en la misma situación en **Nazca** o incluso el videojuego **Suikoden 2**. Por otro lado, *Miaka* tarda menos de medio capítulo en aceptar que ha viajado en el tiempo y el espacio a un lugar de leyenda, superando los récords batidos por **Inu Yasha** o **Escaflowne**, por poner un par de ejemplos.

Por otro lado la facturación técnica del anime deja bastante que desear, ya sea porque *Studio Pierrot* tuviera prisas por terminar la adaptación o porque Jonu dejara que se le fueran las manos en el apartado sonoro, que suelen dominar con soltura, lo cierto es que el anime petardea en todo lo relacionado al sonido: Un doblaje malo, pésimo, a pesar de ser llevado a cabo por profesionales reconocidos, con personajes que hablan aunque ya hayan desaparecido, una melodía machacona que va a golpes, y una ambientación tirando a tristona y nula en ocasiones.

¿Entonces qué?

¿Significa todo lo dicho anteriormente que no es recomendable? Pues... sí y no. La versión en papel no está mal del todo, destinada a todas aquellas personas que disfrutan de los mangas de *Yuu Watase*. Entre nosotros, no es **Ayashi no Ceres**, pero para las/os fans del género tendrá su punto. En cuanto al anime, si vivís en una Comunidad Autónoma que la eche, siempre podéis darle una oportunidad y luego me contáis. Eso sí, si sois de los que se sienten engañados con el anuncio del mono y la ballesta o no soportáis ver actorzuchos de tres al cuarto en "el polígrafo de la verdad", mejor dedicaos a otra obra.





Rafa del Río

compás de espera para ver el plus en abierto

Que si favor por los servicios prestados, que si ilegalidad, que si amiguismo intolerable... El caso es que el 4 de marzo, viernes, era la fecha señalada para que Canal Plus, cadena de televisión propiedad de Sogecable, tuviera la vía libre para empezar a emitir las 24 horas en abierto. Los viernes es cuando se celebran los Consejos de Ministros. Pero de momento, con la puerta en las narices. Al Gobierno le han dicho que espere a que los servicios jurídicos del Estado elaboren un informe favorable a dicha concesión. Y aquellos que quieren un trato similar o alegan que esta medida les perjudicaría, pues unos montaron en cólera y otros además mezclaron este debate con el que afecta a la remodelación de la televisión pública estatal y con el destinado a acabar con la telebasura.



Así, según publicaba el viernes 4 de marzo *El Confidencial Digital*, todo estaba dispuesto para que el Consejo de Ministros a celebrar en tal fecha tramitara la emisión en abierto de Canal Plus, pero voces dentro del PSOE han aconsejado al Ejecutivo que no se precipite y espere, antes de dar luz verde, a la aprobación de un documento favorable que elaboran los servicios jurídicos del Estado. Incuso el Secretario de Estado de Comunicación, *Miguel Ángel Barroso*, había asegurado a los responsables de Sogecable que ese día el Ejecutivo aprobaría la emisión en abierto de la cadena. Con amparo jurídico de peso -razonan dentro del partido- el Ejecutivo tendrá las espaldas cubiertas ante las medidas anunciadas por algunas cadenas de recurrir esta decisión ante el Tribunal de Defensa de la Competencia. Se busca legitimar la decisión ante una parte de la opinión pública que se ha levantado en contra de los planes del Ejecutivo y que califica esta concesión como arbitraria y poco favorable a la pluralidad del panorama mediático español.

Incluso se celebró una rueda de prensa de los medios afectados para manifestarse en contra de dicha posibilidad, y que tuvo lugar el 16 de febrero. Estuvieron presentes los principales accionistas de Antena 3 y Tele5, así como de las dos cadenas (Net TV y Veo TV) que obtuvieron en 2002 las concesiones de Televisión Digital Terrestre (TDT). Los medios privados (Recoletos, Vocento, El Mundo, La Razón, ABC, Antena 3, Tele5, Onda Cero, COPE y Punto Radio) convocaron esta rueda de prensa para protestar contra el supuesto favoritismo y la indefinición del Gobierno ante el futuro del sector, con unas medidas que no hacían sino retrasar, a su parecer, la llegada de la TDT. A su queja respondió de inmediato el Ministro de Industria *José Montilla*, que acusó a los medios de comunicación privados que rechazan las reformas en la normativa de radio y TV que impulsa el Gobierno, de no querer *"repartir la tarta publicitaria"*. Las cadenas de radio comercial, además, están en desacuerdo con el nuevo reparto de frecuencias que también va a llevar a cabo el Gobierno, ya que creen que beneficiará a la Cadena SER, también de Sogecable.

NI FOTOS, NI IMÁGENES, NI PREGUNTAS

Los medios privados que convocaron esta rueda de prensa contrataron a un locutor profesional para leer el comunicado y prohibieron que le hicieran fotos ni le tomaran imágenes, sólo a los directivos allí presentes. Su intervención se limitó a la lectura del comunicado, al que dedicó dos minutos, aclarando previamente que no habría turno de preguntas para los periodistas. Ni se dejó, por tanto, trabajar a los periodistas, ni tampoco a sus compañeros gráficos. Tampoco concedieron turno de preguntas, a pesar de que acudieron los periodistas de sus propios medios. El Grupo Godó (editor de La Vanguardia) y el Grupo PRISA, accionista de Sogecable, lanzaron de inmediato un comunicado conjunto para contrarrestar este acto. El Grupo Zeta, propietario de El Periódico, se solidarizó con el comunicado emitido por Godó y PRISA.

Veo TV está participado por Recoletos y Unidad Editorial, empresa editora de El Mundo. Net TV pertenece a Vocento. Sogecable posee el 100% de Canal Plus. En el accionariado de Sogecable se encuentran Telefónica, el Grupo PRISA o Vivendi Universal. El accionista mayoritario de Tele5 es Mediaset, grupo de televisión privada líder en Italia y controlado por el Primer Ministro italiano, *Silvio Berlusconi*. Vocento posee un 13%. Por último, Antena 3 está participada en su mayor parte por Kort Geding SL, sociedad tras la que está el grupo editorial Planeta DeAgostini. Su segundo accionista más relevante es el Grupo RTL.

CAMPAÑA A FAVOR DE LA TELEVISIÓN DIGITAL

Desde finales de 2004 las dos emisoras privadas en abierto lanzaron una campaña en pro de la TDT, proclamando que se dispondría de veinte nuevos canales en abierto y gratis gracias a la adquisición de un descodificador. La campaña se extendió después a sus informativos, alabando las supuestas virtudes del invento. Eso no era ya mera información, sino autopromoción. Se aprovechaba para hablar en sentido negativo de la posible concesión en abierto para Canal Plus. Y por decisión de *Paolo Vasile*, consejero delegado de Tele5, esta cadena ha llevado las cosas mucho más lejos. Ha politizado el programa satírico de actualidad *Pecado Original*, primero cargando contra el Presidente del Gobierno. En la primera semana de marzo, y aprovechando unos rumores que señalaban que el presidente del Real Madrid, *Florentino Pérez*, podía estar presionando a determinados Medios de Comunicación, se ha ata-

por jorge sánchez



cado a uno de los locutores estrella de la Cadena SER, *José Ramón de la Morena*, director de *El Larguero*. Tras la momentánea paralización del visto bueno para que Canal Plus emita en abierto, el Gobierno podría optar por contentar a Net TV dándole otra licencia para emitir en abierto y analógico, y alguna otra medida para aplacar los ánimos de *Pedro J. Ramírez*, director del diario El Mundo, que participa en Veo TV. El Gobierno ha intentado tramitar por vía de urgencia el proyecto de Ley para el impulso de la Televisión Digital, pero los votos en contra del Partido Popular y Convergencia i Unió en el Senado lo han impedido. El PSOE ha amenazado a Convergencia con la pérdida del puesto de vocal que esta coalición posee en la Mesa del Congreso.

Dentro del debate por la reforma de los Medios Públicos de Comunicación, se deslizó la posibilidad de privatizar La 2 de TVE, cosa que el 'Comité de Sabios' acabó descartando, para dar esa frecuencia a una nueva televisión privada en analógico. El Presidente *Zapatero* señaló en una respuesta parlamentaria que *"es bastante evidente que, si hay más posibilidades técnicas, puede haber más televisiones analógicas"*. Net TV y Veo TV reclamaron entonces poder emitir en analógico hasta el "apagón" de esta tecnología, previsto para 2010. La Vicepresidenta del Gobierno, *Mª Teresa Fernández de la Vega*, dijo en Antena 3 que no le parecía mal la posible concesión a Canal Plus para emitir en abierto y el Secretario de Organización del PSOE, *José Blanco*, se mostró claramente a favor, y ello no hizo sino acrecentar las críticas. A los pocos días Sogecable pidió públicamente al Gobierno poder emitir Canal Plus en abierto las 24 horas. Los más de 400.000 abonados de Canal + no tienen respuesta aún sobre qué va a pasar con sus contratos en el más que probable caso de que el Gobierno permita a la cadena emitir 24 horas en abierto. Casi con toda seguridad se intentará que los abonados de Canal + 'migren' a Digital +.

EL 'AGUJERO NEGRO' DE RTVE

Tele5 y Antena 3, claras perjudicadas si Canal Plus recibe la autorización para realizar sus emisiones en abierto, no tardaron en decirle al Gobierno que la prioridad era la reestructuración de los Medios de Comunicación de titularidad pública, RTVE, y que en lugar de eso se dedicaba a revisar las condiciones de la concesión otorgada a una de las tres televisiones privadas nacionales, Canal Plus, y a ejercer contra ellas, las dos que emiten en abierto, algo que rayaba la censura, dentro de la cruzada que el Ejecutivo ha emprendido contra la llamada *telebasura*. Y es que el llamado Ente Público cerró 2004 con unas pérdidas de 723 millones de euros, con lo que la deuda acumulada por RTVE asciende ya a casi 7.000 millones de euros, sin contar los 654 millones de euros de déficit previstos para 2005.

El asesor delegado por el Ministerio de Economía para asesorar a los 'sabios', *Miguel Ángel Arnedo*, dice que su opinión no ha sido tenida en cuenta. Lamenta que sus informes sobre la situación financiera del Ente apenas fueran debatidos. Incluso uno de los miembros del comité, el periodista *Fernando González Urbaneja*, presidente de la Asociación de la Prensa de Madrid, llegó a emitir un voto discrepante, al considerar que la propuesta de reforma *"no es respetuosa con el contribuyente"*. El informe propone que el Estado asuma la deuda de 7.000 millones para dejarla a cero, y subir al 50% la subvención a RTVE junto a una reducción progresiva de la publicidad. La doble financiación del Ente, mediante subvención pública -prácticamente a fondo perdido- y publicidad, era una queja de los operadores privados. Precisamente Televisión Española dejará de ingresar, en 2006, 197 millones de euros por publicidad, que en teoría irán a los dos nuevos canales de televisión en abierto que va a otorgar el Gobierno, según se deduce del Informe presentado por el 'Comité de Sabios'.

Tras la presentación del Informe, el Gobierno español ha ofrecido a la Comisión Europea (CE) poner fin al aval estatal ilimitado de RTVE y proceder a una separación contable entre las actividades del grupo como servicio público y las que persiguen fines comerciales, informaron fuentes comunitarias, en noticia fechada el 3 de marzo. Los servicios de la Dirección General de la Competencia de la CE consideran de forma preliminar que estas medidas son satisfactorias y pueden bastar para cerrar el expediente comunitario sobre la financiación pública de RTVE, si bien aguardarán a que el Gobierno que preside *Rodríguez Zapatero* haga firmes sus compromisos. La retirada del aval público ilimitado es la principal demanda que la Comisión formula a España desde octubre de 2003.

¿CENSURA O AUTOCENSURA?

El debate generado por la creación de este comité dejó paso a otro que ha levantado mayores pasiones si cabe: el de la telebasura. Desde el Gobierno se proclamó que había que acabar con ella, en especial en el horario más vulnerable, el del público infantil y juvenil. En esta franja se emiten buena parte de los espacios que han recibido este calificativo. Y las principales afectadas volvían a ser Antena 3 y Tele5, que se hicieron las víctimas hablando de censura y de ataque a la libertad de expresión. En octubre RTVE se leyó la cartilla a sí misma y aprobó treinta normas para acabar con la telebasura en el horario infantil. Tele5 impulsó 21 preceptos para aplicarlos en sus emisiones. El Gobierno se reunió con los directivos de RTVE, Tele5, Antena 3 y Canal Plus, la directora general de RTVE, el Defensor del Pueblo y el Defensor del Menor de Madrid. Se acordó la creación de un código de autorregulación de contenidos, que se comprometieron a aplicar. Hasta la fecha, tan sólo TVE ha dado muestras de estar por la labor. Antena 3 y Tele5 se han limitado a suavizar el tono de las intervenciones que realizan los presentadores y los colaboradores en los programas que se ubican en el horario de especial protección. Que es casi lo mismo que no hacer nada. Ahora con el posible favor a Sogecable han aprovechado para mezclar ambos debates, haciendo que parezcan todo uno.

comité de sabios: mucho ruido y pocas nueces

Tras nueve meses de trabajo el llamado 'Comité de Sabios' acabó su labor. El grupo de expertos encargado de la reforma de los medios de comunicación estatales entregó el 21 de febrero a la vicepresidenta primera del Gobierno su dictamen sobre RTVE y el resto de medios de titularidad pública. El Gobierno encomienda a De la Vega crear un grupo de trabajo que estudie el informe, que se quiere convertir en proyecto de ley. Los cinco 'sabios' serán condecorados por su labor. González Urbaneja, muy crítico, discrepa de las conclusiones, especialmente en lo referente al aspecto económico.



El Gobierno encargó el 22 de abril de 2004, en su primer Consejo Ordinario de Ministros, a un comité de expertos que analizara la situación de los medios públicos en España y emitiera un dictamen al respecto. Comenzaba así la puesta en marcha de una promesa electoral de *Zapatero*, que trata de frenar una televisión pública gravemente endeudada, de credibilidad mermada y con una programación alejada del servicio público que debería prestar. El 13 de mayo se constituyó el llamado 'Comité de Sabios'. Se eligió para ello a los catedráticos *Emilio Lledó*, *Enrique Bustamante* y la también vicepresidenta del Consejo Audiovisual de Cataluña, *Victoria Camps*, al filósofo *Fernando Savater*, y a *Fernando González Urbaneja*, presidente de la Asociación de la Prensa de Madrid, que entró en el comité en sustitución del fallecido *Fernando Lázaro Carreter*. Curiosamente, a pesar de la delicada situación financiera que atraviesa RTVE, ninguno de sus miembros era economista. El más cercano a esta labor, ya que había estado en la sección de Economía de algunos medios, era *González Urbaneja*. El Informe fue entregado el pasado 21 de febrero.

Su trabajo ha sido calificado de 'generoso' por el Ejecutivo y de 'exhaustivo' por el presidente del comité, *Emilio Lledó*, y ha sido llevado a cabo sin remuneración alguna. En él propone un nuevo modelo de radiotelevisión pública "plenamente independiente del Gobierno", con "financiación mixta" y "contenidos de servicio público de calidad". El Gobierno, que tiene facultad total a la hora de elaborar la norma correspondiente, tomará el informe de los sabios como un instrumento para diseñar el proyecto de ley y podrá hacerlo suyo todo o en parte. El Consejo de Ministros encomendó a la Vicepresidenta Primera del Gobierno, *Mª Teresa Fernández de la Vega*, la creación de un grupo de trabajo técnico que estudie el informe elaborado por el 'comité de sabios' sobre la reforma de los medios de comunicación estatales de titularidad pública (RTVE y Efe).

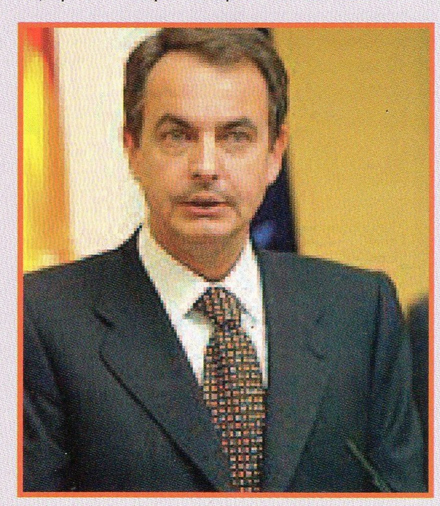
El informe de los 'sabios' aboga además por no privatizar las cadenas públicas y por que una vez que el Estado haya asumido la deuda histórica del Ente, se prohíba el endeudamiento financiero. Sobre su financiación, el informe propone un modelo financiero mixto que descanse de manera equilibrada entre la aportación estatal (45-50%) y los ingresos publicitarios (40%). El 'comité de sabios' quiere promover un "auténtico servicio público de televisión" mediante la reducción de la publicidad progresivamente en cuatro años. La idea es pasar de los 12 minutos por hora actuales a 9 minutos por hora como máximo. Se propone la creación de un Consejo de Redacción que "garantice la independencia informativa", un Consejo Asesor que "canalice la participación de la sociedad civil" y un Consejo Audiovisual "responsable de vigilar que se cumpla el objetivo de servicio público".

Entre las principales propuestas, que no han sido aprobadas por unanimidad, destacan que la "independencia de la nueva RTVE estaría garantizada por un Consejo de Administración profesionalizado que nombra al director general". Sobre este tema, el presidente del Gobierno, *José Luis Rodríguez Zapatero*, había insistido en que el responsable de RTVE sería nombrado "por una mayoría cualificada en el Parlamento".

El Consejo de Ministros del viernes 4 de marzo ha decidido condecorar a los cinco miembros del 'Comité de Sabios'. Así, se concede a propuesta del Ministerio de Educación y Ciencia la Gran Cruz de la Orden Civil de Alfonso X El Sabio a *Victoria Camps, Fernando González Urbaneja, Fernando Savater* y *Enrique Bustamante*. El presidente del grupo, *Emilio Lledó*, ha sido distinguido con la Gran Cruz de Isabel la Católica, que concede Exteriores. La Orden Civil de Alfonso X El Sabio se destina a premiar a las personas físicas y jurídicas y a las entidades tanto españolas como extranjeras que se hayan distinguido por los méritos contraídos en los campos de la educación, la ciencia, la cultura, la docencia y la investigación o que hayan prestado servicios destacados en cualquiera de ellos en España o en el ámbito internacional. Como, por ejemplo, el 'Comité de Sabios'.

DEFINIR UN SERVICIO PÚBLICO, NO DESGUAZARLO

En una entrevista concedida al programa Cara a Cara de CNN+, *Fernando Savater* declaró que su intención no era otra que definir las consideraciones que han de tenerse en cuenta para definir la televisión como servicio público. Negó que hubieran dicho que el Estado debía pagar la deuda, y que ellos sólo han tratado de la organización y funciones de los medios públicos. Que se les llamó para reformar y orientar un servicio público, no a desguazarlo. En cuanto al voto discrepante de *González Urbaneja*, indicó que las cosas que este echaba de menos sí están en el informe, y que las diferencias se ceñían al área económica, aspecto este, el del dinero, que no es por el que les convocaron.



por Jorge Sánchez

Pero la mala gestión sí se menciona; se ha ido engordando la deuda ya que la iba a enjuagar el Estado. De igual modo, dice que el Comité no estaba para hacer el trabajo a otros que quieren echar a 6.000 personas.

Savater se mostró partidario de que RTVE tenga apoyo financiero estatal porque da un tipo de oferta que las demás no tienen, de modo que no debe hacer lo mismo que las otras cadenas. Que las privadas tendrían motivo de queja si la cadena pública les hiciera la competencia con el mismo tipo de producto que aquellas y encima costeado por todos. El pago de un canon por la prestación del servicio es una posibilidad abierta, ya que se hace en otros países (Finlandia). Otra propuesta es la elección del director general por concurso público, como ha hecho la BBC británica. Uno de los objetivos de la reforma es alejar a los medios públicos de la influencia política.

En Tele5 fue entrevistado el Ministro de Economía, *Pedro Solbes*, el cual considera que la financiación es *"el resultante del problema, no su principio"*. Pero que no se puede eliminar la deuda sin resolver los problemas que la generaron. Y que se contabiliza como deuda de RTVE, no del Estado. Hasta la fecha, la astronómica cifra adeudada por el Ente figura en los Presupuestos Generales del Estado. En cuanto a la modificación de la concesión a Canal Plus, dijo que debía estudiarse los informes al respecto.

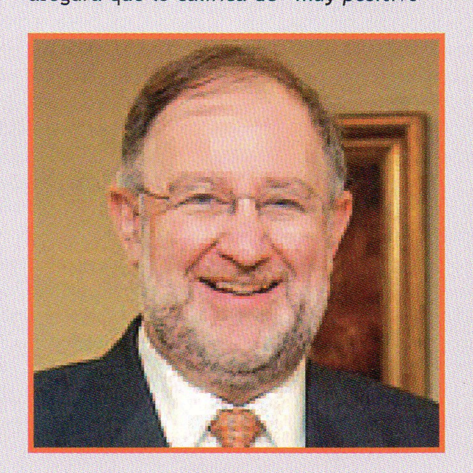
UNA VOZ DISCREPANTE Y DISCONFORME

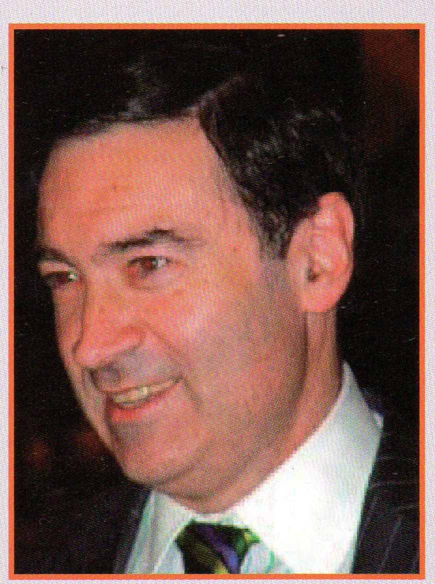
¿Y qué ha dicho *Fernández Urbaneja*? En un chat con los lectores de la edición de El Mundo en Internet explica por qué se ha desmarcado de las propuestas realizas al Gobierno por el resto de sus compañeros. Preguntado sobre si se sentía engañado o decepcionado a la vista del resultado del informe, dice: *"Me siento decepcionado. Engañado no. Aún creo que la proposición de Rodríguez Zapatero fue limpia y bienintencionada. El resultado es malo, pero esa es una responsabilidad de los miembros del consejo que no han estado a la altura del encargo"*. En cuanto al grupo de trabajo que estudiará el informe, afirma: *"Lo que va a hacer el gobierno es lógico. Tras el informe se requiere preparar un proyecto de ley, para eso se ha creado ese comité, que supongo estará formado por técnicos de varios ministerios, abogados y economistas, que redactarán el anteproyecto. No creo que requiera mucho tiempo, podría estar preparado en unas pocas semanas. Lo interesante será el debate parlamentario"*. En su voto particular señala que es imprescindible un expediente de reducción de empleo y un programa de bajas incentivadas, porque hay que reestructurar esa plantilla. Incluso planteó la salida del Ente a Bolsa. Lo están haciendo daneses e italianos.



Considera que *"cabía esperar más ambición en las propuestas financieras y de gestión y más rigor en el diagnóstico"*. Su propuesta, que es también la del asesor de Economía *Miguel Ángel Arnedo*, partía de una refundación de la televisión pública para intentar partir de cero. *Urbaneja* censura que el informe es *"continuista"* y que *"reinventa el mismo modelo, aliviándolo de la deuda engendrada durante estos años"*. También considera que pasa *"de puntillas"* en las cuestiones relativas a los conceptos económicos y de gestión, mientras que *"se dedica un amplio espacio, con mucho detalle"* a la programación, que es *"una materia especialmente compleja para quienes carecen de la más elemental experiencia en el medio"*. De hecho *Emilio Lledó* no tenía aparato de televisión y tuvo que comprarse uno.

Por su parte la directora general de RTVE, *Carmen Caffarel*, ha defendido en el Congreso al 'comité de sabios', y sus conclusiones, pese a las diferencias internas. Del informe elaborado para la reforma de la radiotelevisión pública, *Caffarel* asegura que lo califica de *"muy positivo"* y comparte *"en términos generales prácticamente todo su contenido"* y defiende el trabajo independiente del comité. En su opinión, el voto discrepante de *Fernando González Urbaneja*, miembro del grupo, demuestra el carácter plural de la comisión. Esta defensa la realizó ante la Comisión de Control de RTVE en el Congreso. El Partido Popular ha exigido su dimisión por la caída de audiencia de TVE en los últimos meses. ¿Desde cuándo el objetivo de la televisión pública es conseguir audiencia? ¿Significa eso que TVE debe luchar de igual a igual con las privadas, ponerse a su altura? Los 'sabios' opinan exactamente lo contrario.





DONANTES DE ÓRGANOS MODERNOS

Por aquellos primeros tiempos, encontrar manga era como buscar un tesoro y lo del anime podría casi considerarse como una anomalía. De entonces para acá, el mercado del manga español ha ido mejorando pero, ¿a qué precio? Es verdad que las editoriales y las distribuidoras se animan cada vez más a traer series manga y anime a España, a conseguir derechos, a mejorar las traducciones... y en aumentar sus beneficios. Somos clientes, compradores explotados a base de bien.

Y las pruebas me remito. Trabajo femenino típico cuando llega la Navidad: dependienta del Corte Inglés. No se andan con tapujos, derechitos al meollo: si te preguntan, tú les vendes esto. Y "esto" son ediciones de coleccionista (por la cuales te sablean 30 euros más debido a la fantástica tapa de cartón duro), packs de trilogías enteras (que te cobran cuatro en vez de tres), etc. Llegado el momento, una se da un garbeo por la sección de DVD. Los precios son acojonantes (y perdón por el palabro). Que luego no se extrañen de la proliferación del top-manta y programas de descarga como el emule. Y a una servidora se le va la mirada tras una pequeña, diminuta esquina donde se aloja la sección manga. Los precios son todavía MÁS acojonantes. Y no hay ni una sola y triste oferta. Me picó la curiosidad y pregunté el por qué de este fenómeno. La respuesta me dejó helada. "Porque esas son las secciones de los `Incondicionales´. A ese tipo de clientes no les importa demasiado el precio, así que para qué darles una oferta si van a seguir gastando su dinero pongamos el precio que pongamos." Semejante afirmación me dejó paralizada (*NdL: Pese a lo cual es cierta. Tened en cuenta que para estos sitios sólo existe el cliente con poder adquisitivo, directo o indirecto (no puedo explicarme más o me como el espacio, si hay dudas avisad y ya escribiré sobre el tema)*). Y luego reaccioné. Un aplauso por ellos, pero qué bien nos conocen. Si un comprador normal descubre que la película que deseaba cuesta el porrón de 30 eurazos, se lo piensa dos veces y decide prescindir de ella. Pero para nosotros no es lo mismo. El mero hecho de que haya sido publicado en España ya le suma unos puntos difíciles de restar. Mientras el precio no sea exageradamente prohibitivo, nosotros nos las compramos, no nos andamos con demasiados remilgos por el hecho de que nos roben casi 10 euros más que a una película normal. "Será porque es de importación." me dijo algún otaku. Y una mierda. ¿¿Qué pensáis, que el cine americano NO es de importación?? ¡Anda ya!

Y luego viene lo de las publicaciones manga. La genial, la incomparable **X 1999** de *Clamp* cuesta ni más ni menos que 5,95 euros (al menos en la península). Otras de sus nuevas obras, **Tsubasa Reservoir Chronicles** o **XXXHolic**, se presentan con cubierta a todo color, tapas más serias... y con una acojonante pegatina que reza: "Señorita, caballero, tenemos la absoluta intención de exprimirle 8 euros por este tomo." ¿¿Me puede explicar alguien el significado de semejante contraste?? Quizás es porque son las *Clamp* y ahora se han hecho más famosas, porque el tomo es algo más fino, las tapas más blandas... ¡¡¡Ja!!! Ahí tenemos **Gravitation**, de la desconocida *Maki Murakami* (*NdL: Bueno, ahora ya no tanto, que va al ExpoManga de Madrid*), también al modélico precio de 8 eurazos. Cada vez las series están mejor publicadas y las traducciones tienen menos errores ortográficos, pero ¿eso compensa la burrada de 2 euros de diferencia? ¡¡Pues vaya con el tomito de marras!! Cuando me acerco a mis tiendas preferidas allá por los alrededores de Callao, noto que sus estantes cada vez están más llenos. "Este mes Norma y Glénat han sacado un montón de novedades." me dicen. "También Ivrea tiene preparadas bastantes para el próximo Salón de Barna.", "Pues Planeta no se queda corta." ¡¡Uaaahh!! ¡¡Paren el carro!! Frenen un momento. ¿De veras piensan que yo estoy dispuesta a pagar semejante cantidad de series a semejantes precios?? Muchachos, que el otaku medio no es precisamente como la *Rockfeller*, ni siquiera somos tantos como para consumir manga al ritmo que ustedes nos están imponiendo.

Mis vendedores habituales también me lo comentan: "Cada vez se sacan más series y cada vez se terminan menos." Si lo que quieren son beneficios, si lo que quieren son gente comprando sus mangas, hagan el favor de traer algo decente, algo que la gente pida. Y con esto me refiero a la calidad de las series. No tengo absolutamente nada en contra de las series desconocidas pero si algo es famoso, generalmente aunque no siempre, es porque es bueno. Lo de los shojos es ya descomunal. O yo me he vuelto una marimacho o lo que últimamente traen es absolutamente INFUMABLE. Sabemos lo suficiente del machismo de la sociedad japonesa y del "ñoñismo" permanente que sufren algunas de sus féminas más jóvenes como para que nos lo contagien. No gracias, por ahí no paso.

Los estantes se llenan de series "NISU" (y a este paso no ya su padre, tampoco su madre las conocerá), las historias son cada vez más repelentes (no todas las historias son geniales, y por muy buenas tapas que le pongas a los tomos, ese hecho no va a cambiar) y el precio es cada vez más exorbitante (como sigamos subiendo de los 8 euros, dejará de compensar). Muchachos, nos van a perder, y si de veras quieren que disminuya el mercado de anime y manga vía internet, les aconsejo que se moderen. Todos tenemos un límite, incluso nosotros que somos clasificados como "Incondicionales". No soy de las que escatima dinero las pocas veces que compra, y aún menos teniendo en cuenta que considero esto como el hobby de mi vida. Pero les aseguro que últimamente me pongo blanca cuando veo la cifra en la pantallita de la caja registradora (y eso que a mí me hacen un descuento descomunal).

Puede que sea un tanto extremo pero así es como pienso. Los otakus somos los donantes de órganos modernos: cada vez que salimos a comprar, nos dejamos el hígado, un pulmón y los dos riñones en la caja. Que los del mercado negro de órganos ilegales abandonen África, que aquí se van a forrar.

Shizuku

PD Siento si esta carta es un poco radical pero estoy inmersa en unos de esos arrebatos de ira "post-compra" que de vez en cuando me dan. ;P

(NdL: Atención porque esto roza los límites de lo que se permitirá en esta publicación, que siempre respetará la ley y jamás fomentará ni apoyará la piratería. Esto no es una reprimenda a la autora de este texto, sino una especie de declaración de intenciones general que sirva de referencia a futuros usuarios de la sección: Si los precios son altos mala suerte, que el manganime no es ningún bien de primera necesidad como por ejemplo la comida. Y tampoco es un derecho como parecen creer algunos. No es nada que justifique el que si no se puede obtener legalmente se deba hacer fraudulentamente. Es un lujo, un bien de ocio y entretenimiento para nada necesario en la vida, y como tal se debe tratar, tengámoslo siempre presente, que yo también querría tener un yate y un Ferrari y no por ello me pongo a robarlos porque "son muy caros" o "es que con esa mierda de motor y acabado que tienen no vale lo que cuesta". Igualmente, tampoco me vale la típica excusa de "es que aquí no se comercializa/edita, así que no pasa nada", que siguiendo el ejemplo a mí también me molan mucho las cámaras o los móviles de los turistas japos, que tienen sus propias marcas y modelos que no se comercializan en Occidente, y no por eso los robo tampoco, pese a que como no se venden aquí "no pasa nada". Finalmente, el "sin ánimo de lucro"; supongo que por esa regla de tres si yo ahora robo alguno de los anteriores objetos y se lo regalo al primero que me encuentro ya no pasa nada, ¿no? Total, yo lo he hecho sin obtener beneficio, sin ánimo de lucro, así que no pasa nada. Y no, los ejemplos no son para nada exagerados, es exactamente lo que se hace, aunque dicho en términos de "bajar series de internet" parezca menos de lo que realmente es.

La escoria defensora de la piratería puede ahora patalear todo lo que quiera, seguir insultándome de manera zafia e infantil por foros como hasta ahora, y tratar de rebatir absurdamente lo dicho todo lo que le dé la gana, que la realidad no cambiará.

LA REGULACIÓN TELEVISIVA: la verdadera realidad.

En estos últimos meses se dio a conocer la intención de hacer un proyecto de regulación televisiva, por parte del gobierno, para proteger a los menores durante la franja horaria de la tarde. Mucho se ha hablado sobre este tema, con opiniones a favor y en contra de la reforma, con variedad de argumentos y reflexiones, y todos dirigidos contra los contenidos de la televisión y la posible repercusión negativa en series de anime. Pero ¿se menciona el fondo de todo esto, el fondo de todo el problema?

La situación a lo largo de los años

Hace años no había preocupación por los contenidos de la televisión, cuando los niños llegaban de la escuela por la tarde y encendían el televisor para ver **Mazinger Z** o **La Abeja Maya**, pero eso ya hace tiempo que pasó a mejor vida (*NdL: El suficiente para que la gran mayoría de personas que está leyendo esto no hubiera ni nacido. Joder, si yo mismo, que voy para dinotaku (ya ni siquiera viejotaku), aún me meaba en la cama por aquel entonces*). Poco a poco llegaron los experimentos sociológicos de la televisión que, al tener éxito y dar mucho dinero (y con la tradición en España del cotilleo y del querer conocer detalles de la vida de desconocidos no me extraña), cuajaron en una auténtica parafernalia y cutrez de programas de confesiones, chismorreo, ligues, agresiones y demás que provocan vergüenza ajena. Quisiera añadir que siempre existieron estos programas, pero antes se contaban con los dedos de una mano. Bueno, como las cadenas privadas y públicas de televisión ganaban más dinero con la telebasura que con la programación infantil prefirieron sacarla y llenar el hueco vacío con la basura que quedaba (todo sea por ganar más, como buenos negocios que son).

Así hasta llegar a la situación de hoy en día: un auténtico desastre en el que no se tiene en cuenta al menor (ni al resto de personas que no vean el deprimente show de incultura ofrecido todas las tardes por las cadenas) debido a los intereses económicos que hay en torno a la chusma televisiva, con lo que el gobierno ha decidido tomar cartas en el asunto.

El fondo del embrollo

¡Qué bonitas son las buenas intenciones del gobierno! Pero, ¿y si hay
fuertes intereses de por medio, se conseguirá respetar la franja horaria infantil de la tarde? ¿Alguien aún está pensando en la respuesta acertada? La respuesta a la pregunta es no, porque mientras las cadenas vean que el negocio tiene mucha audiencia seguirán a la larga con la paranoia montada por las tardes. Ahí es donde está el problema: en la audiencia que se tiene y no en la telebasura. Es por la audiencia por lo que triunfan y se mantienen esta clase de programas. Es por la ignorancia y la incultura de la gente que los ve, que les encanta conocer cómo y cuándo tal tío va al water, qué ligues tuvo, etc.; esto es penoso. Pero lo peor es cuando los niños llegan a casa por la tarde y se ponen a ver la variedad lúdica que hay en la televisión en compañía de sus padres, que les da igual que sus hijos vean eso mientras no vean **Shin-chan** o **Dragon Ball**, porque es manganime (¡más puntos para la ignorancia y superficialidad de la gente!, oeeee). Luego que no os extrañe si le preguntas a un niño qué quiere ser de mayor y conteste: "quiero ser famoso" en vez de policía o médico (*NdL: Y claro, como los famosos que salen dejan bien claro que para serlo no hay que estudiar ni ser inteligente sino sólo ser una golfa o un gilipollas, pues para qué van a estudiar si pueden conseguir su sueño casi sin esfuerzo*). Como conclusión a todo esto decir que este panorama no se modificará mientras la mente de la gente no cambie (algo difícil) y no sepa ver más allá de su ignorancia e incultura en favor de la educación de sus hijos. ¡¡¡Mata ne!!!

P.D. Me gustaría matizar una cosa: Claro que algunas series de manganime tienen por ejemplo violencia, pero no dejan de ser dibujos para entretener a niños, sólo eso. Los niños no piensan luego que pueden volar ni hacer bolas de fuego por la calle porque lo hayan visto en dibujos. Sin embargo, lo que se ve en los programas son personas reales cuyo comportamiento influye de manera negativa en los niños, porque estos pueden adoptar su conducta y modelo de vida.

Sin título

Parece mentira que a estas alturas siga habiendo tantos tópicos referente al manganime como los hay.

Uno de ellos es el estúpido tópico de que por ser chicas tenemos que leer shojos (o al ser chicos sólo shonen). ¿A cuántas chicas nos gusta **Ranma**, o **Love Hina**, o **Naruto**, o **Inuyasha**... o muchas otras series que son perfectamente disfrutables tanto por chicas como por chicos?

Otro es el de la edad, ¿realmente existe una edad para que te guste el manga? ¿Es que por tener 20, 15 ó 36 años vas a disfrutar menos (o más) de una serie?

Por otro lado tenemos a las personas cortas de mente que piensan que los dibujos son sólo para niños (me gustaría a mí ver la cara que se les queda si ven a los niños viendo **I´´s** o **Gantz** entre muuuchos).

Un tópico bastante peor que los anteriores, y que si no me equivoco *Lázaro* ya hizo un comentario parecido en una de sus editoriales (comentario con el que estoy totalmente de acuerdo (como con casi todo lo que dice)) es que relacionan enseguida el manga/anime/videojuegos con los comportamientos violentos/destructivos/asesinos de ciertas personas (creo recordar que hablaba de dos jóvenes que se suicidaron "por ver Pokémon"). Sinceramente me parece indignante que actúen así, criticando el manganime (o los videojuegos) sólo por ser consumidos por un menor número de personas (que tampoco es tan menor últimamente).

¿Será acaso que representa un inconveniente en la expansión de gustos mundiales como el fútbol o la telebasura?

Creo que me estoy alargando demasiado, pero quisiera acabar diciendo que debemos luchar por lo que nos gusta y no dejar que los tópicos, o las opiniones (mejor dicho críticas) ajenas influyan en nuestra vida.

Kanako Aikawa

¡ESTO ES GREENWOOD!

¿SÓLO PARA TUS OJOS?

Todos los productos tienen su público. Suena a tópico, pero es un tópico tan cierto como aquel otro que dice que los productos sin público no suelen durar mucho. Da igual que se trate de perfumes, películas, detergente o tebeos, la cuestión es que ha de resultarle atractivo a alguien. En el caso del manganime, que es el que nos importa, la cuestión es un poco más complicada. Sus productos tienen que llegar y convencer a dos públicos distintos que a veces no tienen exactamente los mismos gustos: nosotros y los japoneses.

En realidad, el público occidental (esos somos nosotros) es un elemento de lo más secundario a la hora de crear un producto. O, hablando en plata: que no se nos tiene en cuenta para nada. La mejor prueba la tenemos en lo que los mismos autores dicen una y otra vez cada vez que vienen a hacernos una visita. A la pregunta "¿Qué piensa del éxito de su obra en nuestro país?" la respuesta, la mayor parte de las ocasiones, es "Me siento muy sorprendido de que mi trabajo sea tan popular aquí. Nunca habría pensado que mis historias pudieran interesarle a gente que viviese tan lejos."

Porque no nos engañemos, cuando los mangakas (y sus primos los animadores) crean sus obras, los hacen única y exclusivamente dirigidos a su propio público, los japoneses, ya sean adultos o adolescentes, jóvenes o viejos, hombres o mujeres. Por ellos y para ellos crean unas historias y unos personajes propios, o incluso un lenguaje narrativo completamente distinto al nuestro. Unos ejemplos absurdos, pero bastante sintomáticos: en las historias románticas que a las chicas casi les dé un infarto cuando el chico les dé un simple beso en la mejilla (recuerdo que eso simplemente todavía no ha provocado ningún embarazo) y en las historias para chicos, la manía que tienen de ir enseñando la ropa interior de las protagonistas (por ejemplo, en el manga de **Rahxephon** o el de **Ikkitousen**)... Algo que sólo se entiende si vives en una sociedad con un concepto de "intimidad" distinto al nuestro (un tema que ya desarrollaremos en otro momento).

En otros casos, no se trata tanto de las situaciones, sino de los personajes. *Son Goku, Luffy, Naruto*, el prota de **Rave** de cuyo nombre no quiero acordarme... son prácticamente iguales. No muy despiertos, con un gran corazón, ganas de pasárselo bien y un grandísimo poder en su interior que sólo los más hábiles son capaces de vislumbrar. O la chica que finge pasar del prota pero que se pone como una fiera cuando otra chica se acerca a él. O el obsesionado por los ordenadores (o similares) que no ha tenido contacto jamás con chicas... con su chica mágica correspondiente que se mete en su vida. En fin, que si me pongo a hacer una lista de tópicos no acabo nunca y este artículo tiene que terminar algún día (menos mal que de los villanos ya hablé hace poco).

Y esto se debe a que al público original le gustan esas cosas. Las historias, los personajes... están pensados para ellos, ya sean adolescentes, jóvenes o adultos. Los géneros están bien separados en revistas específicas. Salvo excepciones llamativas, los chicos no leen shôjo, ni las chicas shônen, ni los adultos las historias de **Doraemon**.

Luego, cuando el manganime sale de Japón y llega aquí, para presentarse a un nuevo público, es el acabóse. Terminamos mezclando géneros, edades y sexos sin el menor sonrojo (no os toméis lo de mezclar sexo literalmente). No es de extrañar que se venda como obra adulta lo que es un tebeo juvenil, o viceversa. Que algún otaku veinteañero se queje de la inmadurez de un "shôjo". Que haya lectores de quince años diciendo que *Naoki Urasawa* es un mal autor porque no hace que se identifiquen con los personajes de **Monster**. O que mangas súper-ventas no consigan repetir su éxito fuera de su tierra natal.

Así pues, no me extraña que los pocos autores japoneses que llegan a España (con perdón) siempre estén sorprendidos de su éxito. La mitad de la gente que hay en los salones sería demasiado joven para ser su público en Japón, y la otra mitad, demasiado vieja...

Jaime Ortega



desde la torreta de mazinger Z

al rico premio

- ¿Black Jack? ¿Es el médico que tenía una cicatriz en al cara...? Es que como tiene el título parecido al de Say Hello to Jack Black...
(curiosa coincidencia por cierto, ¿lo habrán hecho adrede?)

El Camino Perdido del Otaku 3. Odiando a Lázaro Muñoz.

Momentos antes de escribir esto, la guapísima *Gwyneth Paltrow* ha anunciado que el *Oscar* a la mejor Película Extranjera va para España (con perdón). Efectivamente, *Alejandro Amenábar* a sus 32 tacos ya tiene un *Oscar*. Enhorabuena. En esa misma gala se consagró a la última película de Pixar, **Los Increíbles**, como el mejor largometraje de animación del año.

Esto es así porque, además del *Oscar*, **Los Increíbles** barrió hace un mes en la entrega de los Premios Annie. Estos premios año tras año recogen y premian la labor de los profesionales que se dedican a esto de los dibujos animados. Desgraciadamente son unos premios, al igual que los *Oscar*, concedidos desde Estados Unidos, desde sus gustos y odios. No son premios mundiales, sino regionales y comerciales. Aun así, es muy interesante ver cómo las grandes productoras mundiales de animación (Disney en el pasado, ahora Pixar, Dreamworks Animation, Warner Bros. Animation o Cartoon Network) presentan sus trabajos. A las productoras les importa seguramente un pito lograr tal o cual premio, pero es una manera de que el mundillo y los profesionales obtengan reconocimiento público, más allá de que si tal o cual película vende chorrientas mil copias en DVD.

En lo que a nosotros, los otakus, nos importa, la única producción japonesa que compitió en los Annie fue **Ghost in the Shell 2: Inocence**, distribuida en los EE.UU. por Go Fish Pictures, que no se comió un colín. ¿Que dónde estaban **Steamboy**, **Howl's Moving Castle** o **GITS: Stand Alone Complex**? Pues en Japón y muy a gusto, gracias. Para los gringos, lo que no está distribuido dentro de sus fronteras no existe. Es una postura estúpida y chauvinista pero que se pueden permitir ya que son la primera potencia mundial en entretenimiento.

En este país, por otro lado, hace un mesecito se otorgaban los Premios Goya, cuyos galardones para el mejor largometraje y el mejor corto de animación fueron, respectivamente, para **P3K Pinocho 3000** y **El Enigma del Chico Croqueta**. Empezando por el final, **El Enigma del Chico Croqueta** es la última creación de *Pablo Llorens*, el llamado "rey de la plastilina". Su obra más conocida, sin embargo, no es un cortometraje de animación, sino la ¿exitosa? campaña gubernamental conocida como **Los EuroGarcía**, destinada a dar a conocer las virtudes y bondades del Euro a las familias españolas. A pesar de este curriculum y de haber ganado ya otro Goya con **Caracol, col, col** en la misma categoría, *Pablo Llorens* se las ha visto y deseado para lograr los dineros necesarios para esta su nueva aventura. Dado que Cartoon Network financió en parte la obra, supongo que la habrán emitido en algún huequecillo. Supongo.

La otra obra de animación ¿ganadora? es **P3K Pinocho 3000**, de Filmax Animation y Cinegroupe & Animakids. La tarea de coordinar un trabajo entre dos continentes y tres idiomas (Cinegroupe es francesa y Animakids es canadiense) dio como resultado una obra de animación 3D del montón que pasó sin pena ni gloria por las pantallas españolas, aunque esté funcionando un poco mejor en DVD gracias a las grandes superficies que lo mismo venden animación que calzoncillos o berenjenas. Sinceramente, me quedo con *Pablo Llorens* cuando dice que prefiere ser "el rey de la plastilina" a uno más del montón en la animación 3D.

Año tras año esperamos ver cómo una obra de animación hecha aquí pega el bombazo en las taquillas o en las pantallas de televisión; año tras año los premios nos dan un panorama desolador. Si el año pasado había un cierto interés en ver la competencia entre **Los Reyes Magos** y **El Cid**, en este no conocía ni por el forro a los otros dos competidores de **P3K Pinocho 3000** (bueno, a lo mejor **Unibertsolariak Munduaren Erizaren Bila** es muy conocida en su casa a la hora de comer un domingo, pero no me suena de verla en las carteleras, la verdad). Vamos mejorando. No es casualidad que en este 2004 el público de películas españolas haya descendido, cuando por el contrario el total de espectadores de cine ha crecido. Algo falla, señores. No todo se arregla con pancartas ni pegatinas, por desgracia. A este paso estaremos rogando a los japoneses que arreglen la industria española, lo cual no dejaría de tener cierta gracia considerando lo que *D'Ocon* y compañía han rajado contra la "amenaza amarilla".

Que *Ayukawa* esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. Curro)

Yo de los Iron Maiden lo tengo todo

Todo pasa y todo queda, pero lo nuestro es pasar, pasar haciendo caminos, caminos sobre la mar. (Antonio Machado, no confundir con D. Quijote de la "Macha" o Jesús Vázquez, que presentaba La 5ª "macha").

Vale, ya me rallo con la tele. Tres meses seguidos hablando del tema no han dado para mucho, y es que con estos encargados de programación que nos han tocado en suerte podríamos rajar hasta el fin de los tiempos. Pero este número ya hay tele de sobra, con geniales redactores que seguro sabrán hacerlo mejor que yo. Así que dejo el tema. Lo prometo. Se acabó... Por ahora, porque el futuro de la televisión digital terrestre promete años y años de polémica, pero eso es otra historia.

Así que al grano. Tenía ganas de hablar, os lo dije el mes pasado, de la dificultad que entraña ser padre de un otaku a día de hoy, en el que el ritmo de la vida hace que uno prefiera comprarse un gato antes que tener un hijo, o al menos un canario, que parece que tienen más esperanza de vida. Con tanto alarmismo uno ya no sabe dónde mirar, y qué mejor que partir de la opinión del mes pasado de *Shizuku* para entrar en calor.

Los tiempos han cambiado, y no, no voy a deciros que cuando yo tenía la edad que tenéis vosotros ahora, con un euro iba al cine el miércoles y me compraba una bolsa de chucherías; que con dos euros te comprabas un paquete de Ducados internacional y te sobraba para un Bacardi con hielo; o entrabas con en una discoteca y con seis euros tenías para romper la noche e invitar a alguna gatita: "Ponme un Cuervo con hielo en vaso de tubo, y a ella sírvele otra de lo que esté tomando". No, no voy a deciros nada de eso, pero los tiempos han cambiado. Tampoco os diré que en mis tiempos los ácidos eran trozos de cartón que vendía un vieja en un rincón oscuro de Prado del Rey a puretas ejecutivos sin nada que perder, la coca una forma de suicidio inalcanzable que sonaba en las canciones de la movida, y las pastillas no eran caramelos que se vendieran a menores en discotecas que abrieran sus puertas a la salida del colegio. Eso me lo callo. Ni siquiera pienso hablar de que en mis tiempos la portada de un juego de Strip Poker era pornografía adulta, de que un puñado de píxeles en monocromo era todo lo que necesitabas para soñar con el milagro de la vida en la intimidad de un cuarto de baño, ni de que las niñas volvían a sus pueblos sanas y salvas después de una tarde de fiesta, sin dar con sus huesos desnudos en la cuneta por obra y "gracia" de algún desconocido cabrón sin escrúpulos. En mis tiempos todo era distinto: Escuchabas tus vinilos con los Maiden, los Pistols, o Loquillo, mientras soñabas con hacerte mayor, los "quinquis" pedían dinero sin rajarte después, te peleabas y volvías a casa con un ojo morado o un labio partido, pero volvías; y los niñatos de catorce años no conducían Scooters bajo los efectos de los psicotrópicos ni había carreras de Tunning en los descampados donde los niños vuelan sus cometas. Sin embargo mis padres se preocupaban por mí, se asustaban si llegaba tarde o salía de noche, me castigaban si suspendía o volvía oliendo a cubata. Mis padres sabían que había cosas que yo simplemente desconocía.

Ahora... Ahora las cosas no son como antes. Los pederastas no esperan aburridos en la puerta del colegio con unas gafas de sol y un puñado de caramelos, sino que ofrecen videojuegos por IRC a los incautos que caen en sus garras eligiendo lugar y hora para sus crímenes; las pastillas se regalan con la entrada en cualquier fiesta pastillera que se precie de la costa levantina; los "mascachapas" hacen su agosto en las aulas ante la mirada atónita de unos profesores que tienen las manos atadas; los acomplejados no se contentan con amargarle la vida a base collejas al "mariquita" al "gordo" o a la "cuatro ojos", y los mandan al hospital de una paliza "y ay de ti como te quejes". Ahora cualquier colgado puede alcanzar la fama y salir en la tele después de cepillarse a su familia con un tenedor de trinchar el pavo; el éxito se mide por las horas de aparición en un programa que tiene como requisito previo haberte tirado a toda la plantilla de un equipo de fútbol; y el sexo se vende en cajas pequeñas, con cualquiera y en cualquier momento, ya no hace falta pedir prestado ese Interviú casi virginal en el que unos pechos desnudos hacían aflorar sensaciones nuevas en un adolescente atontado, pues ahora basta poner la tele para verle todo a la pobre fulana de turno.

Pero no nos engañemos, no hay nada nuevo bajo el sol, las drogas, el sexo, la violencia... No son cosas que se hayan inventado ahora. Siempre ha habido riesgos inherentes a la existencia, pero es ese nuevo acercamiento a la adolescencia, en una etapa en la que la persona es incapaz de comprender las consecuencias de sus actos en toda su magnitud, lo que hace que los padres de ahora se hallen perdidos en un mar de dudas, en las tinieblas del desconocimiento de lo que hacen sus hijos ante tanta oferta destructiva. Para colmo, los medios no ayudan, y en busca de desorientar la solución al problema (un problema que resulta altamente lucrativo) imantan las brújulas con alarmistas noticias sobre los juegos de rol, el contenido altamente perjudicial de los videojuegos, o la nueva moda nipona manga de dibujitos chinos pornográficos ultraviolentos que atentan contra la moral y los buenos usos que son costumbre en nuestra piel de toro.

Poneos por un momento en la piel de vuestros padres: La tele bombardeando con noticias sobre el fulano que fue acuchillado con dieciséis años cuando iba a comprar sustancias psicotrópicas en una zona famosa de Sevilla; la chica que murió de sobredosis a las cuatro de la tarde en una discoteca de adolescentes mientras supuestamente estaba estudiando en la biblioteca; el puñetero crío que se cargó a su familia a machetazos después de echar un "partidazo" en la play... Y ahora



aderezadlo con la supuesta "información" de que estas conductas son propiciadas por los nuevos vicios de la juventud: Los videojuegos, el manga, el rol... Y ahí tenéis el caldo de cultivo que lleva a una madre a tirar los **Fushigi Yuugi** de su hija a la basura (ni siquiera al contenedor de reciclaje de papel (el azul para los poco concienciados)). Ni más ni menos. Y ya, ya sé que tú no te drogas, no te mueves por malos ambientes, no fumas... Ni siquiera tomas café. Yo lo sé, tú lo sabes, pero... ¿Lo saben tus padres? Piensa que ahí donde los ves, tan seguros con sus normas y esa convicción del bien y el mal, ellos caminan en un mar de dudas de lo que piensas, lo que sientes, lo que crees y a quién le rezas; se plantean: ¿Conocemos a nuestro hijo o sólo una fachada de la que se desprende en cuanto pisa la calle? En medio de tanta mierda informativa puede que esa sea la solución: Sentarte con ellos, hablarles de tus gustos, de tus convicciones; de lo que sabes que hay y lo que nunca probarás; llorarle los pecados de la gente que te rodea; explicarles qué es un manga; quién era *Ozamu Tezuka*; leer juntos una Minami; jugar una partida a Dungeons & Dragons; ver **Sen To Chihiro**; o explicarles que entiendes perfectamente que lo que hace *Tomi Vercceti* en **GTA** está mal y no es más que un juego. Recuerda que ellos sólo piensan en lo que es bueno para ti. Tal vez así, contrarrestando desinformación manipulada con información de primera mano, seréis capaces de sacar a vuestros padres de esas tinieblas y darles una brújula de verdad con la que podrán ayudaros a encontrar el camino.

Rafa del Río

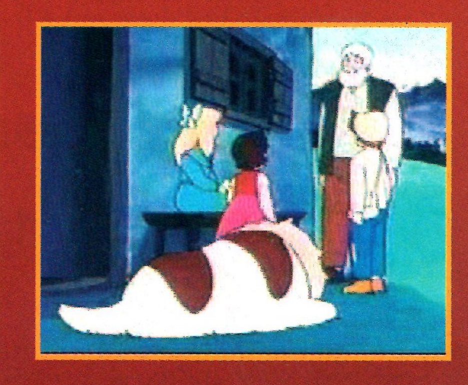
Cabezas ANIME I

El fenómeno otaku en España surgió sin lugar a dudas gracias a la intromisión de ciertas series de dibujos animados en las televisiones de nuestro país. Estas series se diferenciaban claramente del resto por una serie de factores como la continuidad de historia, una calidad artística atractiva, músicas acordes con la secuencia, o tramas menos infantiles que la mayoría de producciones no japonesas.

Recordemos nombres como **Heidi**, **Marco**, **Ironman 28**, **Jinete Sable**, **Campeones** o **Caballeros del Zodiaco**. Aplaudimos a las televisiones privadas (no estatales) por habernos traído la gran mayoría de ellas, y también por haber desubicado el anime de su lugar en la programación matinal o de tarde (como es el caso de **Robotech** o **Campeones**, emitidas a las 21h y 20'30h respectivamente por Tele5). Adicionalmente, distribuidoras de VHS ya extintas ponían su granito de arena en acercarnos películas o lo que hoy conocemos como OVAs, que nutrían las secciones infantiles de los diferentes videoclubes, en la época donde las grandes cadenas todavía no habían tomado el control del mercado, decidiendo que no era conveniente poner a disposición pública el anime de Manga Vídeo o Anime Vídeo. Posiblemente quienes más hayan contribuido a formar esta cultura anime de la que hablamos fuesen las televisiones autonómicas, que sin tener un elenco de series tan fascinante como Antena 3 o Tele5, día tras día nos mostraban anime, por no hablar de los espacios dedicados al anime de la autonómica catalana, que acabarían en lo que hoy conocemos como 3xl.net.

Tanto **Marco: De los Apeninos a los Andes** como **Comando G (Gatchaman)**, se emitieron por primera vez a finales de los setenta, principios de los ochenta, al igual que **Mazinger Z**, por lo que todo esto (nuestra cultura) ya tiene una historia digna de consideración. Estamos hablando de una generación con más de veinte años de antigüedad, una generación que, por su contexto, ha crecido enganchada a la televisión, y esto es lo que verdaderamente nos ocupa hoy: ¿cómo influye el anime en los que lo ven con asiduidad?

Dudo que alguien no haya oído hablar de la televisión como "caja tonta", o desconozca conceptos tan de moda como "manipulación en los medios de comunicación de masas"; cuando un corporativo invierte una suma nada despreciable de dinero en la producción de un programa, no lo hace porque sí, obedece a unos fines además del entretener al espectador. Si de USA nos han llegado cosas como **G.I. Joe** o **Rambo** (las series animadas, claro), cuya intención educativa es más que obvia, no hay razón para pensar que en Japón no se haga lo mismo, esto es, cargar las producciones infantiles o juveniles con todo un elenco de valores destinados a influir en el espectador. Querámoslo o no, y según el diccionario, a esto se le llama manipula-





ción. La cuestión está en saber si se trata de una influencia de la cual alguien saca provecho o si sus propósitos son puramente altruistas. En ambos casos, y debido a que hablamos de programación destinada a gente joven, podemos calificar esta influencia como educación. Nos guste o no, tanto **Teletubbies** como **Fruitis** son educativos, la diferencia respecto al anime es que su bagaje de valores es más próximo a nosotros, por el hecho de vivir en una sociedad occidental. El anime propiamente dicho, el japonés, tiene también una importante carga didáctica, ya el mismo *Miyazaki* decía que Ghibli hace películas **para** la sociedad japonesa. Cierta parte la captamos porque somos seres humanos como ellos, y cierta parte no, porque nuestro contexto es diferente.

¿Cuáles son los valores básicos implícitos en el anime? Amistad, compañerismo, respeto, sacrificio por el prójimo, defensa del grupo propio, superación personal, lealtad... Cito aquí, de entre los muchos que hay, solo los que más delatan este trasfondo educativo que tiene el anime, y por poco que conozcamos sobre la sociedad japonesa, ya seremos capaces de atar cabos respecto a por qué esos valores, y no otros. No quiero decir que el anime sea el culpable de todos los suicidios en el país del sol naciente, ni que la configuración de su sociedad se base exclusivamente en los dibujos animados. La educación de una persona se compone de la totalidad de sus ámbitos de influencia: amigos, familia, escuela, cultura que recibe (libros, televisión, publicidad...), y por ello el anime no fundamenta nada, sino que apoya ciertos valores que un niño japonés ya tiene, para que los reafirme y en el futuro sea lo que se espera que sea.

Además de los valores que hemos comentado, hay una serie de hechos en el anime que tienen sus consecuencias sobre el espectador. ¿Quién no "se ha flipado" tras ver según qué anime de combates (como **Dragon Ball**, **Saint Seiya** o **Naruto**, por decir algunas) y ha deseado ser lo que, por circunstancias de la física en nuestro planeta, nunca podrá ser? Para ilustrarlas, vamos a pasear por algunos animes que nos han llegado a lo largo de los años, y de esta forma comprobaremos lo que ocurre cuando ya un japonés, ya un español, asimila estos hechos como comunes.

Empecemos con un clásico y estandarte para nosotros: **Otaku no Video**. ¿Qué sacamos en claro de estos dos OVAs? Eres un otaku, vale, pero no eres escoria. Si **trabajas duro** y eres **leal** a tus compañeros, acabarás llegando lejos y cumplirás tus sueños. Cualquier elemento de la sociedad puede demostrar su valía si produce, y de esta forma dos "don nadie" se transforman en magnates de la mercadería, gracias a su empeño. Pese a ser una producción Gainax, y además autobiográfica, el icono de nuestra cultura no deja de tener unas implicaciones de lo más japonesas.

Caballeros del Zodiaco, es un buen ejemplo de otra parte del espíritu nipón. Un montón de niños de menos de ocho años pasan mil y una penalidades, que incluyen el maltrato físico, para convertirse en adolescentes curtidos dispuestos a **sacrificar** su vida por los compañeros, y sobre todo por su princesa. En la batalla de las doce casas, por poner un ejemplo, *Seiya* consigue ascender hasta el palacio del patriarca por su esfuerzo, pero mayormente porque el resto de sus compañeros deciden retener al enemigo para darle vía libre, aunque esto conlleve su muerte. Podemos encontrar esta pauta en muchas historias de samuráis, y esta lección bien podría llevarnos a una situación hipotética en la que diésemos todo por nuestro superior, ya sea nuestra familia, o el jefe de la empresa (al nombre de los cuales en muchos casos se añade la partícula "sama").

Musculator, **Muscleman**, o **Kinnikuman**, tiene también mucho de lo que acabamos de hablar: un mediocre luchador, con pasión por la comida y amor no correspondido, que vive en una casucha, consigue ganar título tras título bajo la premisa de nunca rendirse, por mucho que sufra. De esta forma consigue el reconocimiento de los demás luchadores, que acaban convertidos en fieles amigos, dispuestos a dar la vida por él, así como el de sus padres que inicialmente no creían en su pequeño *"sugurú"*. Esfuerzo y sacrificio por reconocimiento. La moraleja de este anime es bastante aplicable a cualquier sociedad moderna, ¿no?

De momento, y hasta el próximo número, no realizaremos ningún análisis más. Con esto, ponemos el punto y seguido que continuará en unos 30 días, momento en el cual podremos revisar lo que nos dice por lo bajo el anime deportivo/estudiantil (**Captain Tsubasa**, **Kimagure Orange Road**, **Touch**), y alguno no tan de los ochenta, como **X** (*Clamp*) o **Video Girl Ai**.

Acid Losvaize



HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA...

Clamp Campus Detectives

¿Niños de diez años aterrorizando a las mafias de Japón? ¿Niñas de cinco años que cautivan corazones con su belleza femenina y armas de mujer? Reconocedlo, Clamp, nenas, ¿¿qué narices habéis echado en el ramen?!?

Que hay algo que no funciona excesivamente bien en la mente de las *CLAMP* es algo que muchos sabíamos desde hace años. Intentaban vendernos la moto de ser un grupo de artistas que disfrutaban con su trabajo, pero algo en el fondo de la mirada frenética de *Mokona Apapa* alteraba el sentido arácnido de cualquiera con dos dedos de frente. Era una extraña sensación, un eco de los gritos de miles de almas torturadas gimiendo de dolor al mismo tiempo, perdida su cordura en ese llanto primigenio, y esos gritos sólo parecían decir una cosa: "CLAAAAAAAMP". Sin embargo, el plan de estas niponas muchachas era sobradamente inteligente: **Card Captor Sakura** consiguió convencer al público con su relativa normalidad ocultando de forma magistral el felino magreo de perdiz que rozaba la pederastia incestuosa entre *Tôya* y *Sakurilla*; **RG Veda** estuvo a punto de mostrar sus verdaderas intenciones con sus personajes infumables y su final cutre y casquero, digno de un corto de *Hijomoto*, pero supieron restablecerse con **X/1999**, tramando sus planes oscuros desde un recóndito cuartel general situado, a ciencia cierta, cerca de la Torre de Tokio. Finalmente, cuando supieron que el público estaba confiado, se lanzaron a llevar a cabo sus planes: apoderarse de las mentes de los tiernos infantes españoles con su arma más poderosa: **Clamp Campus Detectives**.

Que sí, leñe, que no es broma

Así que borrad las sonrisas y los ceños fruncidos, que este tema es muy serio. Para los pocos afortunados que no sepáis de qué hablo, **CCD** es la maniobra magistral, una obra tan estúpida, ñoña, insulsa y retorcida que no hay masa encefálica capaz de soportarla sin la consecuente pérdida de neuronas: *Nokoru*, un criajo de 12 años, es el presidente del comité de estudiantes de primaria del colegio CLAMP, y como tal, se encarga de casi todos los aspectos del colegio, y de paso, como tiene tiempo libre, se dedica a "desfacer entuertos" con sus amiguitos: *Suoh* y *Akira*, de once y diez añitos respectivamente. Vale, esto no es tan raro, al fin y al cabo existen antecedentes literarios de muchachitos detectives, véase la obra de *Enid Blyton*. Los problemas surgen cuando observamos a estos tres críos en todo su apogeo: *Nokoru*, el líder, es un experto en todas las artes, pelea como Dios, es capaz de montarte un ordenata con una caja de cerillas y un poco de celo, liga como nadie, es un poeta, y por supuesto, saca las mejores notas de su instituto; *Suoh*, el secretario del comité, es un experto en diversas artes marciales y pertenece a un clan ninja de los de Tokio de toda la vida, para colmo, y condicionado por las "pruebas" (léase "putadas") a las que le somete su madre, el chaval está locamente enamorado de *Nagisa*, una niña miembro del comité de alumnos de... ¡¡párvulos!! Y cada vez que el niñato se encuentra con el bebé prepúber cae víctima de yuyu fulminante





(bueno, al menos la muchacha es una experta virtuosa de la flauta, y eso tiene su morbo). Por último tenemos a *Akira*, el más enano, que con diez años de edad es un experto cocinero y un afamado ladrón que se ve empujado a la delincuencia por "sus madres gemelas" (siendo dos serán co-madres, jejeje) que son unas "caprichosas" (también llamadas "Hijaputas" en otros rincones del país). El padre de *Akira* es un famoso ladrón que se fue a comprar tabaco y no volvió cuando descubrió que resultaba más lucrativo vender él mismo la mercancía antes que entregársela a esas dos perras avariciosas con las que vivía. Para colmo (este crío es un filón), debido a un trauma no reconocido el chaval está saliendo con *Utako* la retaco, compañera de párvulos de *Nagisa* (o sea, que tienen... ¡¡cinco añitos!!, vamos, hablando en plata le llegan a los muchachos a la altura de la polla), llevando el término "asaltacunas" a un nivel nunca antes conocido por el ser humano, ni siquiera imaginado en la mente enferma de *Boccaccio*. Para que luego digan.

Los niñatos en acción

Ya tenemos a los personajes, que diseñados como armas de destrucción neuronal quitan más puntos de cordura que ver a *Cthulhu* en la ducha un viernes trece a las dos de la tarde, pero las *CLAMP* (Chicas Ladinas Amantes del Mamoneo y la Pederastia) no se contentan con ello, y los introducen en mil y una situaciones absurdas y chorras sin gota de lógica ni realismo para sufrimiento del público sensato.

En primer lugar están los vehículos: A la hora de perseguir a los maleantes y dar su merecido a los villanos de turno los muchachos cuentan con un garaje ilimitado de vehículos adornados con el logotipo de la escuela (un gusano beodo diseñado por *Mariscal* en una noche de tripis) que conducen a la perfección como experimentados conductores (no podría ser menos). Esta maestría a la hora de conducir sólo es mejorada por su valentía, gallardía, geometría, y fuerza, ya que en multitud de aventuras los veremos pelear contra masas ingentes de yakuza y demás bandas de malvados utilizando sus manos desnudas. Es impresionante ver a esos niños (que también le llegan a los enemigos a la altura del miembro, lo cual nos demuestra que las *CLAMP* sólo saben dibujar a dos alturas) pegando leñazos a los malos como si fueran monigotes. Venga ya chavaaaal, que estás deseando tirar corriendo para casa gritando eso de: "pos mi padre es policía y te va a meter en la cárcel". Déjate de rollo, Zipi y Zape, que no cuela. En fin... Sigamos... Por otro lado tenemos la dichosa forma de hablar de los niñatos, siempre con el usted en la boca, intentando ir de educados, cuando bien mirado, es una cuestión más cercana a la España profunda que a la educación propiamente dicha. ¿O cuántos años hace que no oís a alguien hablar de usted a sus padres? O a los malos, que esa es otra, niño, ¿no ves que ese tío es un mamón que está intentando robarle a una vieja? Deja de contarle tu vida en tercera persona y preguntarle si quiere té o café y llama a la policía, que es un personaje de *CLAMP* y esos son peligrosos, le hacen pupita en el culete a los niños traviesillos.

Pero el colmo, lo que me fustiga, me mata, me tortura y condena, es el papel que las personas mayores tienen en esta serie, que son siempre de tres tipos:

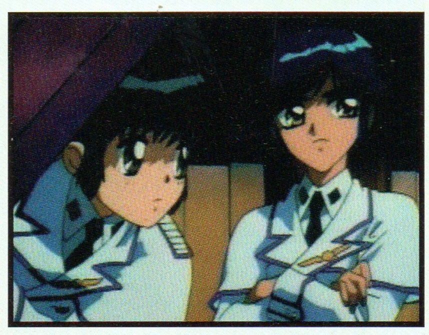
a) Mujer mayor o anciana en problemas, sobrada de todo donde las haya, a la que *Nokoru*, el único que no babea ante un pase de modelos de babis de preescolar, intentará ayudar usando todo su poder de seducción (poco).
b) Estudiante o empleado de servicios, bobalicón, tonto y acarajotado, que debe ser protegido por los niñatos y no se entera muy bien de qué va la cosa.
c) Malo. Ya sea del subtipo maloso o la subclase secuaz, el malo es tonto en un 90% de los casos, torpe, materialista, confiado, y siempre verá su actuación frustrada por los niñitos *CLAMP*.

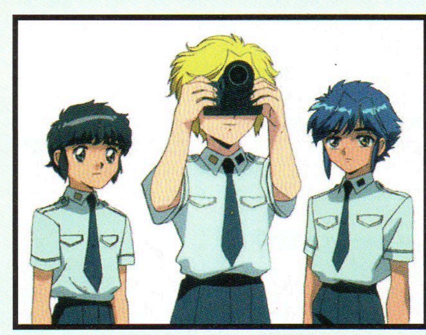
Luego tenemos también a las madres, que suelen ser del tipo bastarda a dos manos, dos o tres vejetes de buen rollo, la directora del centro que casi entra dentro del primer tipo y está catalogada como explotadora de la infancia en casi todos los códigos penales del planeta, y el padre de *Akira*, el mangui famoso, que aparece en un capítulo vestido de *Papá Noel* para decirle a su hijo que se deje de rollos y se tire a *Utako* la retaco, que él se vuelve a por tabaco (en ese capítulo se descubre lo que todos ya sabemos: Que *Akira* es un gilipollas que no sabe reconocer ni a su padre y cree en americanadas).

En resumen y para no alargar la tortura de las *CLAMP* más allá de lo humanamente soportable, cuando se os ocurra ver la serie o leer el manga, recordad las advertencias de esos viejos mapas de la Edad Media y esta frase: "Aquí hay dragones y serpientes de mar".

Rafa del Río







Y PARA FINALIZAR, LAS DOS ÚLTIMAS CUESTIONES...

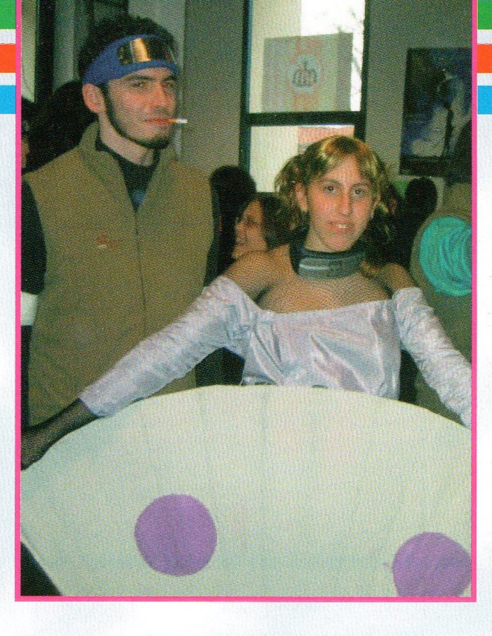
LA SERIE ES...

Digna de ser mostrada en un magazín de tarde, con eso está todo dicho.

A LAS AUTORAS DEBERÍA...

Endilgarles un hijo como los niñatos que protagonizan esta serie y sedarlas para evitar que se suicidaran. Sólo así conocerían la auténtica agonía.





Desde hace ya un tiempo, tras las fechas típicas de Carnaval en Barcelona se celebra un pequeño evento muy relacionado con el tema de esta sección. Vamos a ver lo que ofrece.

Sábado 19 de febrero por la mañana, llegamos al lugar establecido y, tras una breve espera, se abren las puertas y da comienzo el III Carnaval Otaku.

Que suenen las primeras notas

Después de entrar en el edificio, la gente comenzó a dispersarse a lo largo y ancho de los tres pisos que lo dividían. El primero era para el karaoke, en el segundo se encontraban los videojuegos y en el tercero sería donde tendrían lugar las proyecciones y el concurso de cosplay.

La primera actividad programada iba a ser el concurso de karaoke, junto con el torneo de Dance Dance Revolution, pero debido a problemas de última hora con el equipo de sonido preparado en el piso inferior, se retrasó bastante, dejando así a los adictos al baile jugar al DDR con plataformas incluidas y poder disfrutar también de los que más tarde cantarían en el concurso.

A causa de estos problemas, el desfile de cantantes se alargó más de lo previsto, reduciéndose así el tiempo para el karaoke libre. Aunque, para suplir el tiempo perdido, acabó más tarde de lo establecido en un principio.

Viendo anime, jugando con él

Otra de las particularidades del evento fueron las proyecciones, una gran sala dedicada exclusivamente a estas, con muchos asientos y un gran proyector para disfrutar de las novedades de Selecta Visión y Jonu Media en pantalla grande. Algunos de los animes de los que pudieron disfrutar los asistentes fueron **Ghost In the Shell: SAC**, **Full Metal Alchemist** o un especial de **Naruto**, entre otros.

Y por si todavía había quien no tenía suficiente, en la segunda planta se había congregado ya una plantilla de aficionados listos para jugar a todo lo que se les pusiera por delante, como al recientemente estrenado **Budokai 3** o al **Naruto 3** de GameCube (que empieza a ser un clásico en este tipo de eventos).

¿Pero esto no era un carnaval?

Por supuesto, no podía faltar el punto fuerte del evento, el concurso de cosplay (de disfraces). Sobre las 7 de la tarde la organización congregó a todo el público asistente en el último piso del edificio, el momento esperado se acercaba. Los cosplayers corrían de un lado a otro preparando sus actuaciones, el público buscaba asiento y, durante la espera, el proyector reproducía videoclips de las Morning Musume, Malice Mizer, Koda Kumi, etc...

Durante más de media hora pudimos ver una serie de actuaciones, muchas de ellas en grupo, que iban desde combates a fabulosos bailes. Cómo no, la mayoría de los disfraces eran de **Naruto** (qué novedad), pero también encontrábamos personajes del **Final Fantasy**, de **Shamang King**, **Inuyasha** y las mismísimas MiniMoni, que hicieron una muy buena coreografía con la que se llevaron el premio al mejor grupo, junto con una *Temari* y una *Ten-Ten* que, gracias a una divertida actuación, consiguieron el segundo puesto en el concurso.

Sonríe a la cámara

Lo que está claro es que la organización, la ADAM Barcelona, se lo curró a base de bien, y parece que trabaja a diario para mejorar y dar a la gente lo que pide. Por supuesto nadie es perfecto, pero la cosa pinta bien. Eventos como este están pensados para que los aficionados puedan pasar un día divertido haciendo lo que les gusta, conociendo a gente nueva y disfrutando no sólo un día al año, sino cada dos o tres meses.

Por ello, desde aquí animamos a esta asociación a seguir adelante, a corregir los errores y a adaptarse a lo que se espera de ellos, y que así entre todos consigamos que cada día que pasa más gente se interese por el mundo del manga, que más gente conozca lo que son unas jornadas, que aumente el número de personas que quieran disfrutar disfrazándose y cantando canciones japonesas y, en definitiva, que sean más las personas que puedan disfrutar haciendo lo que les gusta, que es el objetivo principal.

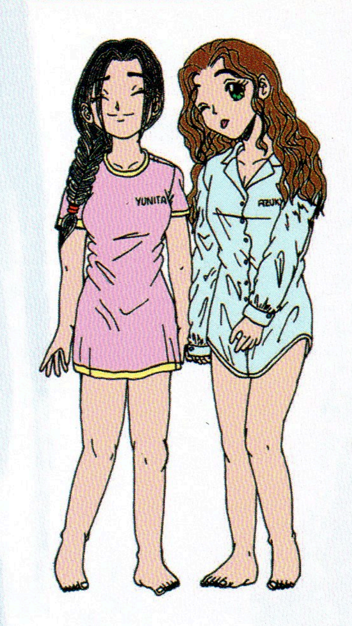
Thais Martínez [Pai]







Otaku no Baka



LAS PARANOIAS DEL LECTOR

¡Aquí estamos un mes más dando guerra! Bienvenidos a la mejor sección de la revista Minami. Este mes anunciaremos el nuevo ganador, os diremos cuáles han sido los resultados de la última pregunta y os propondremos una nueva cuestión a resolver.

Como siempre, antes de nada os recordamos cómo funciona esto: **Otaku no Baka** es una súper sección de la revista Minami en la que se os hace una pregunta sobre manga o anime y vosotros, los lectores, debéis mandarnos vuestras respuestas argumentadas sobre el tema. Así pues, cada dos meses os hacemos una pregunta, cuyas mejores respuestas serán expuestas en esta misma sección al mes siguiente de conocer los personajes o mangas más votados. Para eso y muchas cosas más, aquí tenéis nuestra dirección:

Electrónica:
otaku_no_baka@telefonica.net

Física:
Otaku no baka
C/ Huelva nº 104, 10º-1ª
08020 Barcelona

Y este mes, como ya es costumbre en la sección, el regalo es sorpresa. Pero tenemos que hacer una aclaración sobre este tema, dado que hemos recibido mails y cartas de gente quejándose de que no digamos cuál es el premio antes de empezar el concurso. Bien, el motivo por el cual no decimos el producto que se sortea, es porque Antifaz Cómics, la tienda que nos patrocina, es tan enrollada que nos deja que preguntemos al ganador qué quiere que le consigamos. Así pues, son los ganadores los que eligen el premio. Vamos, que tampoco está tan mal la cosa.

Ahora si, sin más preámbulos, vamos a lo interesante, la pregunta del mes pasado:

¿Con qué mascota de manganime te quedarías?

A pesar de que la pregunta se la inventó Yunita, recibimos un mail de una chica que nos proponía exactamente esta pregunta. Lástima que no recuerdo el nombre (sorry -_-).

Este mes, dado que la pregunta era bastante fácil, los votos de las chicas han tenido un claro vencedor... ¿Adivináis quién es? Efectivamente... ¡*P-Chan* de **Ranma ½**! ¿Qué tiene este cerdito que gusta tanto entre el género femenino? ¿Está claro, no?

Como no solamente son chicas las que votan, ni todas las chicas han votado al mismo, os decimos algunos de los "animales" que han recibido menos votos. Entre ellos encontramos a: *Pikachu*, *Pen Pen*, *Doraemon*, *Nevado*, *Kirara*, *Jingoro*, *Reki*, *Tama*, *guau-miau* y *Kerberos*.

El motivo por el cual votaban a tal o cual mascota, lo encontraréis en la Minami del mes que viene.

Y ya por fin vamos con nuestro ganador del mes: Suenan las trompetas, redoble de tambores... *And the winner is...* ¡*Eriol*! ¡Felicidades!!!

Eriol, cuyo nombre real prefiere mantener en secreto, nos ha escrito:

Voto por Jingoro, el gato de los Kasuga en **KOR** (NdL: Hércules para los amigos). *Es el animal más fiel de la historia del manganime. Pensadlo bien: si vosotros fueseis un gato gordo, vago y dormilón, ¿soportaríais a unas dueñas como Kurumi y Manami? Yo saldría por patas (nunca mejor dicho).*
Imaginaos que estáis tumbados tranquilamente tomando el sol y de repente os levantan, os pasean volando por toda la casa con sus poderes y cuando se enfadan os aplastan contra la pared y os usan de proyectil contra la otra. Y luego las muy arpías os miran con cara de no haber roto nunca un plato y os visten como si fueseis una muñeca (eso demuestra la madurez de estas chicas).
Eso sin contar al niño coñazo, primo de las anteriores, que va armando jaleo y no os deja en paz ni un momento.
¿Soportaríais ese ritmo de vida? ¿No os entrarían unas ganas terribles de arañar a los tres y largaros a vivir con la adorable Madoka o la tierna Hikaru? No, Jingoro aguanta todo eso y sigue fiel a sus amos (eso, o el pobre está tan amargado que ya no tiene fuerzas ni para huir). Por todo eso, creo que se merece el puesto de mejor mascota del manganime.

Y terminamos por este mes. Os recordamos que podéis proponer preguntas y nos despedimos con una de *Neorub*:

¿Qué personaje de manganime debería ir al psicólogo?

¡Esperamos vuestros votos!

Azukys y **Yunita**

Operación FRIKI 3

¡Y comienza el curso!

Puede resultar raro que a estas alturas digamos que empieza el concurso. Pero es que por muchos números que llevemos con esta sección (y llevamos un par ya), sin concursantes, poco podemos hacer. El problema es que, a pesar de la generosidad de los responsables de la revista, no podemos dejar esta sección eternamente abierta. Y entonces, a los pocos días de cerrar el número... ¡Han aparecido los primeros participantes! Así que me dejaré de cháchara para presentarlos (por orden aleatorio) y que podáis votarlos.

Nuestra primera participante es una chica de 15 años que no se conforma sólo con cantar, sino que también es la autora de las adaptaciones con las que participa. Se llama *Ivy, la dama blanca* (*Violeta Aragón*) y viene de Jerez, donde cada año organizan un Salón del Manga -que puede que coincida con la aparición de estas líneas-. Como ya hemos dicho, *Ivy* es la autora de las canciones con las que participa: *"Patético"* y *"Vuelve junto a mí"* (la apertura de **Cute Honey** y *"Dive Into Shine"*, de **Kamikaze Kaitô Jeanne**. Además, *"Sobakasu"* en japonés, porque, como ella misma dice en su presentación, se quedó sorprendida de que nadie la cantase en OF2. Y añade a sus canciones un montón de adaptaciones, que pone a disposición de los demás futuros participantes de OF3.

Después de ella llegó *Luis Arcas*, de Valencia. Suponemos que le encanta la canción *"Duvet"* de **Serial Experiments Lain** ya que nos la ha enviado tanto en español como en japonés. A estas dos versiones de la misma canción le ha añadido *"Secrets of my heart"* de **Detective Conan**, una serie que posee unos temas bastante populares, aunque suele pasar desapercibida.

Siguiendo por el este del país, viene *D-chan*, una chica de Huesca, que ha decidido cantar dos canciones del archi-famoso grupo *Morning Musume*: *"Go Girl - Koi no Victory"* y *"Do it Now"*. Luego ha preferido adaptar la canción *"Shinken"* de **Love Hina**, con el título de *"La verdadera espada"*. Al igual que *Ivy*, también tiene 15 años.

Desconocemos los años que tiene *Liz Fernández*, nuestra cuarta participante, pero lo que sí sabemos es que es de Murcia y que le gusta **Record of Lodoss War** -una de las mejores series de fantasía heroica de animepues a este anime pertenecen las dos versiones que nos envía: *"Adesso e Fortuna"* y *"Fantasía del viento"* (*"Kaze no Fantasia"*). Más otra canción de **Detective Conan** en japonés: *"Hikari to kage no roman"*. Y que le gusta disfrazarse (o hacer cosplay) de *Chun-Li*, como veréis en su foto si consigo arreglar el jodío escáner... (*NdL: Liz es un clásico ya en el tema*).

Cierra el cupo de participantes de este mes nuestro primer grupo: *TKT*. Como ellas mismas dicen : *"Somos Alba, Zaira y Verita, tres otakus de Alicante. Nos encanta el manga, el anime, bailar parapara y todas esas cosillas que como bunas otakus que somos, hacemos"*. Si cuando pongáis el disco os suenan las voces, es porque *Alba* tomó parte en OF2. La adaptación de *"Heart of Sword - Yoake mae"* (de **Rurouni Kenshin**) corre a cargo de *Alba*. A esta canción le han añadido *"Pecas"* (en español, a partir de la versión de **Charm**) y *"Melissa"*, de **Full Metal Alchemist**. Esa es una de las muchas cosas que nos cuentan en su larga carta, que van desde el origen del nombre, sus aventuras en el Salón del Manga de Barcelona, cómo conocieron a las Charm, sus dedicatorias, su club de manga de Horadada... Y, lo que en mi opinión me parece más importante: *"Aprovechamos para saludar... a los demás participantes de OF3, en especial a Ivy, la dama blanca"*.

Eso es alegría y ganas de divertirse. Ahora, hablando un poco más en serio, ojalá el resto de los participantes sean tan alegres y estén tan entusiasmados como los cinco que han aparecido en nuestras páginas. Lo malo es que ahora os toca a vosotros. Tenéis que votar por <u>cuatro</u> de ellos para que pasen a la semifinal de OF3. Y de ahí, a la final del Salón de Manga... quién sabe. Podéis votar bien por carta a Orange Music. Apartado de correo 725. 28080 Madrid, bien por correo electrónico a Minami, o a operacionfriki3@yahoo.es. Quienes podáis conectaros a Internet, también podéis preguntar vuestras dudas (no se aceptarán votaciones) en el foro de Asotaku (www.asotaku.com).

Por cierto, que no se nos olvide, os recuerdo que también podéis y debéis votar las <u>cuatro</u> mejores adaptaciones. Bastante trabajo cuesta hacerla como para que el esfuerzo no tenga recompensa (acordaos de citar el nombre del autor de la <u>adaptación</u>).

¡Ah! El plazo de votación termina al mes de la aparición de esta página en la revista **Minami**. Lo que más o menos equivaldrá a abril-mayo de 2005. Mientras llegan los votos, esperamos que disfrutéis con los primeros participantes de nuestra tercera edición.

Jorge Harada

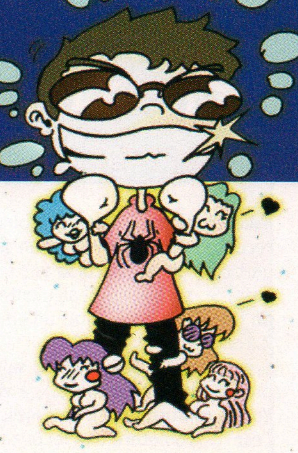
P.D.: Un error informático nos ha impedido presentar las fotos de *Luis Cercas* y *Liz Fernández*. Tendremos que dejarlos para el siguiente número. Lamentamos las molestias.

BASES DE PARTICIPACIÓN DE OPERACIÓN FRIKI 3

1. Podrán participar todos los aficionados al manga y anime que lo deseen, debiendo hacernos llegar una grabación interpretando canciones relacionadas con el manga y el anime., Podrán enviar hasta tres temas, pero uno obligatoriamente deberá ser una versión, esto es, una canción japonesa traducida y adaptada en castellano. El otro idioma del concurso será el japonés. No podrán participar (como cantantes) los ganadores de anteriores ediciones de Operación Friki ni que tengan cualquier tipo de relación contractual artística con cualquier empresa ligada al mundo de la música.
2. Los participantes deberán enviar, acompañando a la grabación , el cupón de participación que viene incluido en la revista Minami, además de una foto, lo más resultona posible para poder publicarla en la revista en caso de ser seleccionados. Asimismo, habrá que enviar el nombre del autor de la versión (o versiones) si éste fuera diferente de cantante.
3. El criterio de selección será el siguiente: habrá una primera fase a lo largo de los primeros meses del año 2005. Durante este periodo, a la fecha de cierre de la revista Minami (un mes antes de su aparición en el mercado, aproximadamente), se publicarán en la revista y su CD los participantes que hayan enviado sus maquetas correctamente y que cumplan con un mínimo de calidad en interpretación, así como en las letras. De todos ellos, los lectores votarán por cuatro participantes cada vez, así como por las cuatro mejores versiones.
4. Esta primera fase tendrá lugar en las revistas de febrero, marzo, abril, mayo y junio de 2005 (en principio y salvo modificación posterior debido a circunstancias externas).
5. Cuando termine la primera fase, una vez conocidos los semifinalistas, comenzará la semifinal, que irá de julio a septiembre de 2005. De nuevo, habrá que votar cuatro participantes y cuatro versiones. Los 10 semifinalistas más votados pasarán a la final de "Operación Friki 3", que tendrá lugar en el Salón del Manga de octubre de 2005. La lista de los 10 elegidos aparecerá en la revista de finales de septiembre, o, como muy tarde, el mismo día 1 de octubre. Los finalistas podrán cantar cualquiera de las 10 mejores versiones.
6. Habrá un premio para el cantante ganador y para el autor de la mejor versión. El cantante recibirá un trofeo, más un premio en material, más la posibilidad de colaborar con Orange Music en la grabación de "Minami Music 2" o alguna otra. El mejor versionador-letrista conseguirá un trofeo acreditativo, además de la posibilidad de usar sus letras en los futuros discos de Orange Music.
7. Deberéis enviar vuestra participación con el cupón, la maqueta, la foto y vuestros datos personales (cantante y letrista-versionador) a Orange Music - Concurso Operación Friki, Apartado de correos 725, 28080 Madrid. Las canciones se podrán enviar en casete o CD. Y la letra de las versiones por escrito lo más legible que se pueda (preferiblemente mecanografiado o impreso)
8. Un año más, pueden presentarse grupos, pero nadie podrá participar en solitario y en grupo al mismo tiempo. O solitario, o en grupo. Los grupos tendrán 3 personas como máximo, en caso de grupos vocales, a fin de poder apreciar la calidad de las voces sin problemas y sin límite en el caso de grupos con instrumentos y voz.
9. Estas bases son definitivas en principio, pero pueden sufrir alguna variación si el desarrollo del concurso así lo hace necesario.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Operación FRIKI 3





Un nuevo adiós

El plató aparece escasamente iluminado... ¿apagón? No, ahora lo llaman ambiente. En una mesa vemos una silueta que parece no querer ser reconocida. El sonido de cámaras que empiezan a rodar, los aplausos de un público frenéti...

-¡¡GUAPOOOOOOOOO!!

Eso, frenético. Todo está preparado. Comienza una nueva edición de vuestro programa favorito, el *reality show* más jachondo del panorama del manganime español. Señoras, señores, frikis y... eh... ¿frikas? ¡¡Con todos ustedes, una nueva edición de Hotel Minami!!

(Música, aplausos, ¡¡MACIZORROOOOO!!, luces... dije luces... ¿¡Queréis encender las luces!?)

Boss: Muy buenas a todos, gentes de buen hacer, sed bienvenidos a un nuevo y apasionante episodio en la vida de vuestros redactores favoritos. Hoy, como todos sabréis, es un día importante para los habitantes, pues las nominaciones de hace dos meses han señalado a uno de ellos como candidato a ser expulsado del hotel. Sin muchas dilaciones, veamos...

Rafa: ¡¡Ueeeee, *Boss* tío, mira que eresh majo chaval, hahaha!! Hoy salen más, ¿no? ¡Más para la fieshta!
Boss: *Rafa, que aun no te toca, a callarse* Er, bueno, como iba diciendo, vamos a ver cómo van las cosas dentro del hotel, adelante cáma... ¡*Rafa*!

Salón del hotel. 9:30 PM. *Neorub* garabatea algo en un folio. Aparece *Azukys*.

Azukys: ¿Qué haces? ¿Lo puedo ver? ¿Es bonito? ¿Es para mí? ¿Para qué es?
Neorub: Eh... hola *Azu*. Nada, planifico una estrategia de combate, nada más. *Argonath* me aconsejó que lo hiciera, aunque llevo un rato dándole vueltas y... sólo se me ocurre "apuntar bien" y "atacar con fuerza".
Azukys: ¿Estrategia de combate? ¿Qué tipo de combate? ¿Vas a la guerra? ¿Te han elegido como piloto de un Eva?
Neorub: No, no, cosas mías... tiene que ver con *Sakurita* y tal...
Azukys: Ah... "ESE" tipo de combate... er, bueno, sigue, sigue con lo tuyo. Yo voy a... eh... ver qué hay de cena, eso.
Neorub: De acuerdo, nos vemos *Azu* n_n.

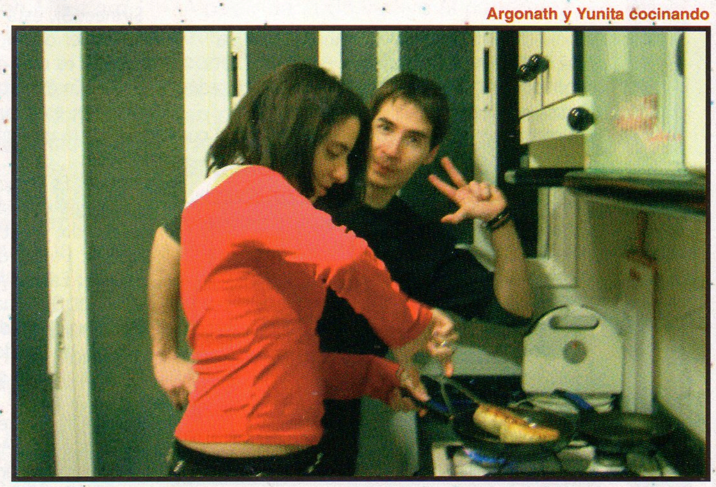
Azukys sale corriendo hacia la habitación de las chicas, donde están *Yunita* y *Kasuki*.

Azukys: ¡Tía, tía, tía, tía, tía! De lo que me he enterado... tenías razón *Yunita*, *Neorub* es un cerdo.
Kasuki: ¿¡Qué sabes!? ¡Cuenta, cuenta!
Yunita: Da igual, seguro que no me dice nada nuevito...
Azukys: Pues nada, está en el salón planificando "algo" para hacer con *Sakurita*... Dijo algo de apuntar bien y atacar con fuerza...
Yunita: Será... será... En fin, eso ya me lo imaginaba. No comprendo cómo... cómo... - *Yunita* rompe a llorar desconsoladamente - ¿¡¡Cómo puede haberme hechito esto!?? ¡¡A mí!!
Kasuki: Hombre... porque no podía hacérselo a ninguna otra, ¿no? ñ_ñ En fin, venga, tranquila, que no es nada... hombres los hay a patadas, y en cuanto salgamos de aquí, te van a llover los pretendientes, ya lo verás.
Yunita: Pero es que... pero es que... *snof, sob*, yo lo quiero a él...
Azukys: Ya, ya, bueno, entonces ya verás como todo se arregla... ¿por qué no intentas hablar con él?
Yunita: No, eso nunquita. Antes muertita que darle el beneplácito del dialoguito. Si quiere guerrita, tendrá guerrita... *Kasuki*, tú por si acaso no te alejes mucho de mí.
Lirin: ¡Habitantes del hotel, reuníos en el salón, vamos, vamos, que toca sacar a alguien!

Poco a poco, en el salón se empiezan a reunir todos. *Lázaro* aparece con una toalla y sus gafas de sol.

Lázaro: ¡¡No jodas que hoy salía alguien!! Y yo sin acordarme... joé, qué asco... siejque así no se puede.
Lirin: Bueno, tranquilo, tú no estás nominado, así que siéntate y relájate. En fin, los cinco nominados, sentaos ahí. Eso, ahí. Bueno, vale *Mike*, quédate en tu mecedora, no hace falta que muerdas a nadie. En fin, *Mikel*, *Manuel*, *Yunita*, *Mike* y *Argonath* son los cinco nominados... En primer lugar, la noticia del mes: a partir de ahora, sólo saldréis de uno en uno.
Eva: Anda, así que sólo sale uno de ellos ¿no? *^^* qué guay, así nos quedamos más dentro.
Lirin: En fin, vamos a empezar por el final... el participante con menos votos ha sido... ¡*Mike*! (por eso te dije que no hacía falta que te levantaras de tu mecedora).

Argonath y Yunita cocinando



Mike: Hombre, mira tú qué bien. Esto me recuerda a aquella vez en un salón, cuando participé en un concurso y...
Lirin: Sí, sí, bueno. El siguiente menos nominado ha sido... anda mira, un empate. ¡*Yunita* y *Argonath*!
Argonath: ¡Ei! Qué guay, no salgo. Así puedo probar este trasto nuevo... a ver cómo va...
Yunita (enfurruñada): Dos meses más con "ése"... cometeré una locurita, os lo digo yo...
Lirin: Ojalá, así tendremos más de qué hablar. En fin, ya sólo quedan dos... con mucho pesar, lamento comunicaros que debe abandonar el hotel... ¡*Manuel*!
Lázaro: ¡¡No, no es posible!! ¿Cómo puede ser el público tan sacrílego?
Manuel: ¡Bueno! Así por lo menos nadie me tirará las torres de cartas. Empezaba a pensar que me volvería loco aquí dentro... Ta luego, *Mike*, *Lázaro* y todos. Ale, a mamarla gente.

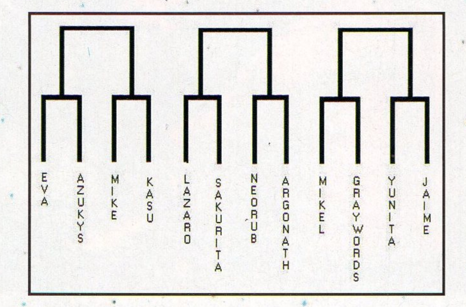
Y dicho esto, sale por la puerta, sin más.

Graywords: Oye, ¿no coge su maleta?
Mike: No tenía... en realidad le engañaron diciéndole que venía a una convención de **KOR**. ¿No le has visto que siempre iba con la misma ropa? Qué te crees, ¿que esto es un manga? Ay...
Lázaro (soplándose la mano): Llevas demasiado tiempo en Madrid...
Lirin: Bueno chicos, sin más dilación y para ahorrar tiempo, voy a pasar a explicaros la prueba del mes. Lo primero de todo... ¡¡adelante, árbitro!!

Por la puerta entra el árbitro de **Dragon Ball** seguido de dos ayudantes y un inmenso tablón.

Árbitro: Bieeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeenvenidos a una nueva edición del torneo de las... ah, perdón, no. Me han mandado que os explique yo en qué consiste la prueba de este mes, pero, lo primero es lo primero. Por favor, según digamos vuestros nombres, acercaos para sacar una bola de la urna para ver cómo quedan las parejas. Empecemos por ti, *Argonath*.

Argonath: Voy... - mete la mano y saca una bola -. El 8 me ha tocado.
Árbitro: Bien, bien continuemos por *Mike*, adelante...
Los participantes prosiguen sacando bolas hasta que el panel está completo. Este es el aspecto final.



Lázaro: Je, je, je, y ¿qué se supone que debemos hacer con nuestra pareja?
Sakurita: *Lázaro*, disimula un poco, hombre... *Lirin*, maja, ve contándonos de qué va la prueba anda.
Lirin: No, yo no, el árbitro.
Árbitro: Una vez elegidas las parejas, daremos ahora paso a la explicación de la prueba. Cada una de estas parejas tendrá que representar una serie de manga/anime, la que elijan ellos, para después representarla y ser valorada por los jueces. Seguiremos nominando a cinco de vosotros, pero a partir de ahora sólo (SÓLO) se votará a uno, así que, aunque vuestra pareja lo haga mal, vosotros podéis salir bien parados. El premio para la pareja ganadora será...
¡¡Adelante, *Aoshi* y *Sirinae*!!
Lázaro: ¡¡NO!! ELLOS NO. Que no se acerquen a mí que les meto dos yoyas, aún tengo tics de *osea* ¡arg! por culpa de su maldita máquina.
Aoshi: Tranquilo *Lázaro*, esta vez traemos algo mucho más inofensivo... y está científicamente probado. *Sirinae*, trae la caja, anda.

Entra *Sirinae* portando una caja que... ¿se agita?

Lirin: Bien, dentro de esta caja hay algo que os acompañará durante el resto de vuestra estancia en la casa.
Mikel: ¡¡Un perrito!! Ooooo, qué bien nos lo vamos a pasar... jujuju.
Eva: ¡Pobrecito! No podrá respirar en esa caja (inmediatamente, se materializa una bombona de oxígeno en la sala). Dejadme, rápido.
Lázaro: ¡No jodas que vamos a tener que cuidar a un chucho pulgoso, encima!
Jaime: Mejor cuidar un chucho que no mantener a unos perros como vosotros... ejom...
¿Qué es esa placa que hay en la caja?
Lirin: Bien *Jaime*, me alegra que hagas esa pregunta. Esa placa es donde va a ir escrito el nombre de la mascota (nadie ha dicho que sea un perro) que tenéis dentro. El ganador de la prueba (o pareja ganadora) tendrá derecho a poner el nombre que quiera.
Sirinae: Sí, está programado para obedecer cualquier orden, no ensucia, no huele, apenas come y es muy dócil.
Aoshi: En cuanto alguien escriba en la placa el nombre, este quedará automáticamente asignado a la mascota, que responderá a él firmemente.
Sirinae: Es tecnología punta, aunque no vais a notar que es una máquina... totalmente orgánico todo, lo último en tecnología persocon.
Lázaro: Déjate de polladas, ¿tiene bujero o no?
Sirinae: Esto... ¿No hay niños delante y tal?
Azukys: ¡Qué guay! Yo quiero ponerle el nombre, *Eva*, ya podemos currárnoslo ¿eh?
Eva: Ay no sé, demasiada responsabilidad...
Kasuki: ¡¡Cachi guachi!!¡Megasuperpiruli! ¡¡Me mola cantidubi!
Lirin: A ver, tenéis diez minutos para pensar la serie que queréis hacer por parejas, y os iremos llamando uno a uno a la suite para que nos digáis la decisión que habéis tomado. Evidentemente, los demás no pueden saberlo, y el público tampoco. Lo adivinarán el día de la representación. Así que, todo el mundo a ensayar lo más discretamente posible. Mientras tanto, volvemos al plató.
Boss: Gracias *Lirin*. Bueno, veamos, tenemos aquí a *Rafa* y a *Pakouji*, los primeros expulsados del hotel. *Manuel* llegará el mes que viene, así que mientras tanto, vamos a preguntar a los dos ex habitantes cómo lo ven. Empecemos por *Rafa*... ¡¡*RAFA*!! Muchacho, antes no había quien te callara y ahora te quedas dormido... en fin, vamos contigo *Pakouji*. ¿Cómo les ves? (Suena de fondo el grito burbujeante de *Lázaro* -*¡lOs ves!*).
Pakouji: Bueno, yo lo que veo es... es... separación. Grupitos. En mi Gran Hermanotaku no pasaba eso, pero ya se sabe... una cosa es una cosa y dos cosas son dos cosas, así que nada. Por otro lado, la prueba de este mes va a servir para que algunos se conozcan mejor, otros se aíslen más... las pruebas de Gran Hermanotaku eran mejores, desde luego, pero esta puede servirles para algo, para variar. Quizá no saquen nada en claro, ni ellos ni el público, pero servirá para... qué coño, donde esté Gran Hermanotaku que se quite esta bazofia de...
Rafa: ¡¡Shhhhhh, joé qué dolor de cabeza, quillo!! Anda, pásame una birrita pa´ hogar las penas...
Boss: ¡No! Ahora que te pillamos sobrio, querríamos hacerte unas preguntas *Rafa*.
Rafa: ¿Y este quién es? Uf, en serio, dadme mi medicina. Pero, ¿dónde narices estoy?
Boss: Eu... sí, va a ser mejor que le demos su cerveza. En fin, mientras *Rafa* se nos "recupera", vamos a ver cómo van las cosas por el hotel, que si no me equivoco, deben estar empezando a decir sus series. ¡Adelante hotel!

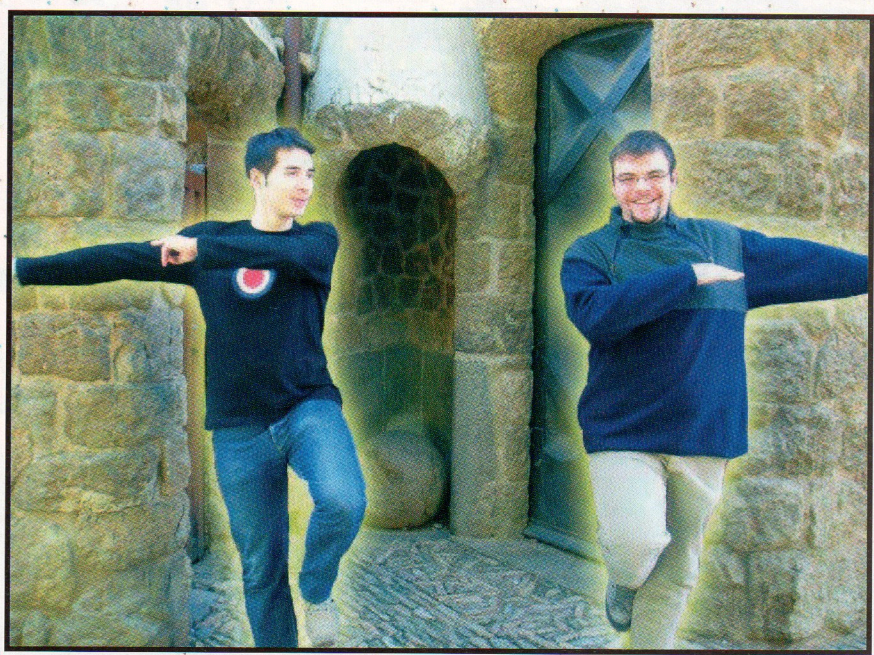
La cámara de la suite. Vemos a *Azukys* y a *Eva*.

Lirin: A ver, ¿qué serie habéis elegido vosotras dos?
Eva: Es que... a ver, teníamos serias dudas. Así que hemos optado por una cosa que no sé yo si nos dejaréis... pero ahí va - *Eva* entrega un papel.
Lirin (después de un rato): Bueno, nos pensaremos esto... Bajad, y luego os volveremos a llamar. Decid a *Neorub* y a *Argonath* que suban.

Salen las chicas, y aparecen los chicos haciendo el tonto entre ellos.

Lirin: Bueno, y vosotros, ¿qué habéis elegido?
Neorub: Buah, no la van a adivinar ni de coña, es lo más original que podía ocurrírsele a nadie...
Lirin: Er... ¿seguro que os estáis refiriendo a la serie que tengo aquí apuntada?
Argonath: Sí, seguro. Ya verás, lo vamos a hacer tan bien que se van a quedar de piedra.





Fusiiiioooooooon!!!!

Lirin: En fin, seguro que sí, chicos. Anda, decid a *Kasuki* y a *Mike* que suban.

Al cabo de un ratito, aparecen los dos por la puerta. *Kasuki* va encaramada a la espalda del venerable, que intenta quitársela de encima como quien espanta moscas.

Lirin: Eu... ¿os habéis puesto de acuerdo en la serie?
Mike: Sí... la (grito de fondo de *Lázaro*) he dejado a ella elegir, pues sin *Manuel* aquí dentro y con *Lázaro* tan ocupado con esa cosa tan misteriosa que se trae entre manos no me siento con valor para hacer **Kimagure Orange Road** (en algún lugar del mundo, *Manuel* estornuda sin razón). Así que, toma el papel.
Kasuki: Sííííí, ya verás qué chupi nos saleeeeeeee.
Lirin: Seguro que sí, seguro... bajad y decid a *Graywords* y a *Mikel* que suban, por favor.
Kasuki: ¡Valeeeeeeeeee! ¡*Graywords* y *Mikel*, que subáis yaaaaaa!

Aparecen los dos por la puerta.

Graywords: ... y yo creo que si lo hacemos con una aleación de aluminio y...
Mikel: No, no, que aquí no hay de eso. Con cajas de cartón puede quedar bien, y si le añadimos toques de pintura y alguna tela de...
Graywords: Bueno, sí, pero podemos sacar el metal de...
Lirin: ¡Eh! Vosotros dos, a ver, dadme el papel con la serie.
Mikel: Ah, sí, toma, aquí lo tienes. Lo que te decía, con alguna tela del baño podemos...
Lirin: En fin... que suban *Sakurita* y *Lázaro*.

Aparecen los dos por la puerta. *Lázaro* ni tan siquiera mira a la chica, mientras que ella ha entrado con una sonrisa.

Lirin: Er... jope, ¿qué serie habéis elegido vosotros?
Sakurita: ¡Toma el papel! Ja, ja, ja, qué bien nos lo vamos a pasar, ¿eh, *Laz*?
Lázaro: Sí... *rumble, rumble* seguro *gruñido*.
Lirin: No me lo creo... *Lázaro*, ¿estás seguro?
Lázaro: ¡¡Sí, estoy seguro, joder!! Veros a tomar por culo todos T_T

Y salen los dos del confesionario. Por último, entran *Jaime* y *Yunita*... peleándose.

Jaime: ¡Pero si es que tú no sabes hacer nada! ¡Sólo sirves para hacer de *Flanders* de **Los Simpson**, con tus "pequeñito", "sartenita" y "toallita"!
Yunita: Ya, ¿y tú qué, pedacito de vago? ¡Tienes que representar las cositas bien, no como te sale de las naricitas!
Jaime: Yo represento mil veces mejor que tú... además, ¿quién te ha dicho que a mí me interese ganar? ¿Eh? Yo estoy por encima de esas mezquindades humanas.
Lirin: Vale, vale, a ver ese papel.
Yunita y Jaime: ¡¡TOMA EL ESTÚPIDO PAPEL!!
Jaime: No me copies...
Yunita: No me copies tú a mí, copiota de la caquita.
Jaime: ¡¿Ves?! Ya estamos... ¡¡¡Esto es horrible!!!
Yunita: ¡Pues tápate las orejitas si no te gusta, porque...!

Salen del confesionario y continúa la discusión. El árbitro consulta todas las series solicitadas, y pronto la voz de *Lirin* se vuelve a hacer oír para pedir a *Azukys* y *Eva* que suban de nuevo a la suite.

Lirin: Bueno chicas, hemos estudiado vuestra propuesta, hemos analizado vuestro caso... y vale, podéis hacerlo.
Eva: ¡¡¡Sí!!! Es increíble, tengo una cantidad de ideas...
Azukys: ¡Yo también! Primero podríamos conseguir la ropa, y luego...
Lirin: Bueno, bueno, discutidlo fuera de aquí. A ver, habitantes del hotel. La prueba comienza ahora, y en un ratito os tocará representar la serie elegida, para ser juzgados y ver quiénes son los nominados de este mes.

Volvemos al plató.

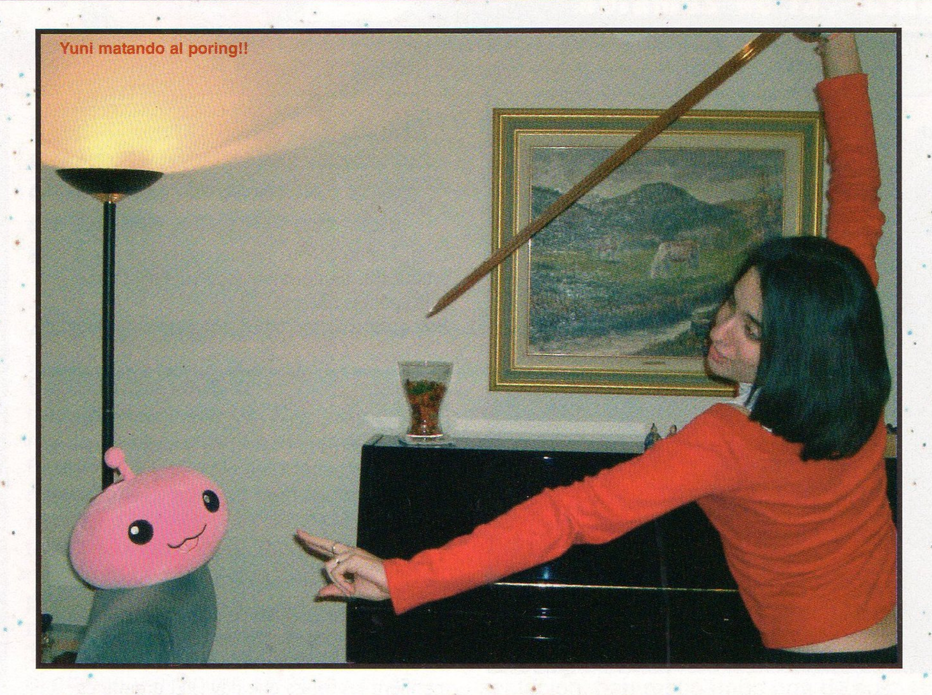
Boss: Los concursantes se encuentran ante una prueba complicada. Tienen que escenificar por parejas la serie que hayan elegido, que tela marinera las series que hay... El premio es poner nombre a la mascota, nombre al que la criatura en cuestión responderá fielmente. Pero aún nos falta algo por saber del nuevo inquilino... ¿Cómo será? ¿Qué aspecto tendrá? Pues bien, eso no lo elegirán ellos, sino vosotros, queridos telespectadores. Y ya que estamos con ello, vamos a terminar de contarlo. Así da comienzo el primer concurso de Hotel Minami, queridos fans, pues entre todos los dibujos (o descripciones realmente bien hechas) que nos lleguen, sortearemos algún regalillo que ya detallaremos el mes que viene (no dudéis que será algo interesante). Así que ya sabéis, mandad vuestros dibujos a la dirección del hotel. Y me informan de que los concursantes ya están preparados para representar sus respectivas obras, así que... ¡adelante, hotel!

La cámara enfoca el salón principal, donde están todos situados por parejas.

Lirin: Bueno, esperamos que todos estéis dispuestos y preparados para representar vuestras respectivas series. Recordad, debéis explotar vuestras dotes como actores o seréis nominados. Dicho esto, *Azukys* y *Eva*, podéis empezar... los diabéticos, quedaos cerca de la insulina. Los cubos para potar están al fondo. ¡Acción!

Comienza a sonar una musiquita de violín. De nadie sabe dónde caen pétalos de cerezo entremezclados con rosas.

Azukys (Miki): *Yuu*... ¿por qué razón no me lo dijiste? ¿Qué te ocurrió?
Eva: Lo siento *Miki*... debo decirte que yo amo


Yuni matando al poring!!

a otra desde hace mucho tiempo, y si no te lo dije fue para no herirte a ti ni causar problemas intereditoriales.
Azukys (Miki): ... ¿Qué? ¿A qué te refieres? (con lágrimas en los ojos).
Eva: En realidad, yo amo a... (*Azukys* se va corriendo hacia el otro lado, y en tiempo récord se pone una peluca rubia y se hace dos lazos)... ¡*Candy*, mi amor!
Azukys (Candy): ¡Oh, *Yuu*! Gracias por quedarte conmigo.
Eva: No me des las gracias, *Candy*. Siendo tú una huerfanita, no hay peligro de que nuestros padres sean hermanos y nosotros primos, o que nuestros padres sean unos cochinos... bueno, los míos quizá, pero no importa. ¡Yo te quiero! (*Azukys* se va de nuevo al otro lado, quitándose la peluca en el camino).
Azukys (Miki): No... ¡no puede ser! Ahora verás (se saca un colgante de nadie sabe donde) RELIIIIIIIIIIIIIIIS.

Inmediatamente, tira el colgante y, como mágicamente, aparece el bastón de *Sakura Kinomoto* en sus manos.

Azukys (Sakura): ¡Te vas a enterar, malvado! ¡Tú estás poseído por alguna carta, que lo sé yo! Yo te sanaré... ¡¡Carta de *Clow*, regresa a tu forma original!!

Un halo de luz ilumina la sala, y una carta se materializa en el pecho de *Eva*. La carta muestra a *Yuu*.

Eva: Gracias *Sakura*... estaba poseído por la carta de *Yuu*... (inmediatamente, se coloca unas extensiones en el pelo, coge un gato de peluche y se pone una diadema). ¡Ahora puedo castigar al mal en nombre de luna! ¡Vamos!

Y las dos salen del salón. Los demás concursantes no dan crédito... *Lázaro* y *Jaime* están en el suelo con espuma en la boca, mientras que de la boca de otros cuelga un hilillo de baba. Incluso *Mike* ha abandonado su siesta y mira desde su mecedora con los ojos como platos. Un remolino de salicornios atraviesa la sala... nadie reacciona.

Lirin: Eh... gracias, chicas. ¿Alguno se anima a decir qué serie representaban ellas dos?
Sakurita: Si alguien lo adivina, merece un premio...
Lázaro: Diox... no había visto tanto rosa desde lo del tanga de aquella fan en el salón de... de...
Mike: ...De Getafe, creo, desde aquellas jornadas en Getafe, cuando un grupo de chicas representaron...
Lirin: Bueno, bueno, mejor que no deis detalles ni os liéis a contar batallitas, sobre todo tú, *Mike*, que os toca representar a ti y a *Kasuki*.

Mike se levanta de su mecedora. *Kasuki* sale y cuando vuelve a entrar está completamente desnuda salvo por una toalla blanca. *Lázaro* comienza a sangrar por la nariz.

Mike: Eu... ¿*Kasu*, qué haces?
Kasuki: Tú sígueme la corriente... (carraspea). ¡Eres un cateado! ¡¡Tienes que estudiar si quieres entrar en la Todai!!
Mike: Pero... (*Kasuki* le propina una patada).
Kasuki: ¡Nada de peros, tienes que aplicarte bien! Si no, las chicas dejarán de confiar en ti.
Mike: Es que...
Kasuki: ¡¡Que no hables y estudies!! (*Kasuki* golpea en el estómago al venerable). Venga, que yo te ayudo, ¿qué tienes que estudiar?

Mike: Yo...
Kasuki: ¡¡OYE!! ¿Qué estabas mirando? (se tapa el escote). ¡Eres un pervertido! (le da un tercer golpe que lo deja de nuevo sentado en su mecedora). Así aprenderás.

Kasuki sale del salón, y el público irrumpe en aplausos. *Mike* se recuesta en su mecedora con cara de bobo y aún dolorido.

Lirin: Vale, *Lázaro* y *Sakurita*... es vuestro turno.

Sakurita: *Lirin*... eh... que nosotros no lo hacemos v_v
Lirin: ¿Y eso?
Lázaro: Nada, faltos de vestuario, y no pienso ponerme cualquier horterada para representar *arg, digo* que yo no me disfrazo de cría con minifalda de colegio..: ¿pos no me quería depilar la niña esta?
Sakurita: Eres malo, *Lázaro* T_T

Sakurita sale corriendo, y *Lázaro*, después de dudar un momento, sale tras ella.

Lirin: Bueno, ahora les toca a *Neorub* y *Argonath*. Adelante chicos.

Los dos se preparan para salir a escena. Antes de comenzar, colocan un enorme montañón de camisetas, pantalones, faldas y demás prendas rosas delante de ellos.

Sakurita: ¡¡Así que vosotros teníais mi colección de primavera!! Ya os vale...
Neorub: *se aclara la garganta*... ¡el mal no vencerá, malvado monstruo *Bu*!
Argonath: Nosotros no dejaremos de luchar por la tierra y la gente que la habita.
Neorub: Exacto, tus días como malhechor están contados, ¡vete rezando lo que sepas!
Media hora después
Neorub: ¡Ja! ¿Te ha gustado esa patada?
Argonath: Rápido, pásame una habichuela, me ha dado una buena paliza.
Neorub: Tengo una idea mejor... es hora de poner en práctica "esa" técnica.
Argonath: Eeeh... *Neo*, que en los ensayos no nos salía bien*.
Neorub: Seguro que sale, a la de tres... una... dos... ¡tres!
Argonath y Neorub: FUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUSIÓN

Un halo de luz ilumina la estancia despertando a los adormecidos receptores. Cuando todo vuelve a la normalidad, sólo se ve... ¡un muñeco con la cara de *Neorub*, el cuerpo de *Argonath* y un pelo raro! El público aplaude ante el fantástico truco, buscando a los reales por toda la estancia. No aparecen.

Lirin: Bueno, ya aparecerán después...
Muñeco: ¡Pst! *Argonath*... ¿cómo les decimos que el muñeco somos nosotros en realidad? - Tú calla y disimula... qué cruz T_T.
Lirin: Es el turno de *Mikel* y *Graywords*... que



parece que han sido los máximos responsables del desbarajuste de cosas en el hotel. ¡Adelante chicos!

Aparecen los dos caminando tranquilamente por el salón... de repente, cae del techo un terrible armatoste de cacerolas, puertas y mamparas con forma de... ¿de Boomer?

Mikel: ¡Oh! Vaya, menudo pedazo de Boomer descontrolado, ¿qué hacemos?
Graywords: ¿Pues qué vamos a hacer? ¿Esperar a que actúe la poli? ¡Sígueme!

Los dos desaparecen de escena. Al cabo de un rato, vuelven con unas armaduras similares a los Knight Sabers... pero algo raras. Ambos entran mirando de frente.

Graywords: Tenemos que destruirlo, ¡vamos!

Los dos se lanzan a la batalla contra el Boomer improvisado, que sin ningún tipo de esfuerzo los derrota. Ambos salen despedidos hacia atrás, y cuando se van a levantar... se dan la vuelta, y se descubre que por detrás tenían armaduras verde y rosa, sustituyendo a las azul y gris de antes.

Mikel: ¡Ahora es nuestra oportunidad! ¡Ataquemos!

Los dos se lanzan al ataque, y el Boomer se destruye... arrasando medio salón con los consecuentes desperfectos en el mobiliario.

Lirin: Er... gran interpretación, chicos. Sobre todo el atrezzo. En fin, es el turno de... ¡ah, que ya han empezado!

Yunita: ¡¡He dicho que no, y es que no!!
Jaime: Jajajaja, pero no seas tonta, ¡te tienes que cortar el pelo para hacerlo más real! (blande unas tijeras en su mano).
Yunita: ¿Ah sí? Pues tú deberías convertirte en una chica, al menos en aspectito físico, porque a efectitos eres igual que una de ellas... (saca un cubo de agua fría). ¡Venga, acércate si te atreves, graciosito!
Jaime: ¿¡Que yo qué!? Te vas a enterar, como que me llamo *Jaim*... e... *Ranma* que te corto el pelo.
Yunita: Vas listito.

Los dos comienzan a pelear para mojarse/cortarse el pelo. El público empieza a aplaudir fervorosamente, mientras los dos siguen intentando alcanzarse. En un momento, *Jaime* toma la delantera y justo cuando parece que va a conseguir cortar un mechón, *Neorub* reacciona y detiene el filo de la tijera con la pata de una silla... la mecedora en la que estaba *Mike*, que se cae sin remedio al suelo.

Yunita: ¿Pero qué...?
Neorub: Lo siento *Jaime* ^_^ es que no puedo permitir que le hagas nada a mi *Yunita*.

Jaime: Puf... vale, vale, me dejé llevar por la emoción...

Jaime se retira y *Neorub* se queda mirando a *Yunita*. Esta lo mira con cara extrañada, y se marcha hacia el público.

Lirin: Uf... bueno, parece que ya estamos todos. Ahora el jurado va a dar sus resultados... bien... bien... vale, preparados todos, que vamos a dar las nominaciones de la noche. Recordad, diremos dos parejas y un individual, aunque sólo saldrá uno de vosotros. ¿Listos? Vale, pues la primera pareja nominada, como ya supondréis es... *Lázaro* y *Sakurita*. La razón es evidente: no han actuado. La segunda pareja nominada es... lo siento mucho, pero sois vosotras chicas: *Azukys* y *Eva*.

Azukys: ¡Jope! No es justo... lo preparamos muy bien... ¿por qué hemos perdido? ¿No os ha gustado? ¿Nos ha salido mal? ¿No nos habéis visto bien? ¿Podemos repetirlo?
Lirin: Eh, no, tranquila *Azukys* ^^u. Y ahora, el nominado extra, premio que ha recaído sobre... *Mike*, cuya actuación no ha sido precisamente digna de un oscar.
Mike: ¿Eh? (medio aturdido). ¿Quién está lanzando kames?
Lirin: En fin, esto es todo desde aquí... devolvemos la conexión al plató. ¡Todo vuestro!

Boss: Bien, bien, bien, pues así están las cosas. Los nominados son *Mike*, que repite, al igual que *Azukys*, *Lázaro*, *Sakurita* y *Eva*. Recordad que desde ahora sólo debéis nominar a uno de ellos en cualquiera de las siguientes direcciones:

hotelminami@ya.com

o bien, mediante correo físico a

Hotel Minami
Apdo. Correos 1221
02080 Albacete

Nada más. Os dejo con los últimos vídeos del hotel, donde vemos a la pareja ganadora (*Jaime* y *Yunita*, por su brillante interpretación de **Ranma ½**) dilucidar sobre el nombre de la mascota... ¡¡hasta el mes que viene!!
La cámara muestra la suite. Vemos a los dos ganadores pensando. El boli lo tiene *Yunita*, que se acerca a la caja...

Jaime: Debe ser un nombre serio...

Yunita se acerca más a la caja...

Jaime: Algo que imponga, para que cuando le llamemos obedezca...

El boli comienza a rozar la superficie de la placa.

Jaime: Un nombre que nos pueda gustar a todos los habitan... *CLAS* ¡NO!

Demasiado tarde. *Yunita* ya ha escrito el nombre de la mascota en la placa. Mientras ambos se tiran los trastos a la cabeza por la imprudencia de la muchacha, la cámara se acerca a la placa. La caja comienza a abrirse, y una neblina surge de ella. Lo último que vemos es el nombre, garabateado con Bic azul... *Frikichan*...

The Boss



CORREO

¡Konnichiwa queridos otakus! ¿Qué tal la Semana Santa? Aunque bueno, en muchos sitios de "santa" no tiene nada. Espero que estéis bien y que sigáis tan activos con los dibujos como de costumbre. Este mes destaco alguna que otra carta que ha "causado furor" debido a la polémica, pero vaya, un poco de vida no hace daño a nadie. Este mes es mi primer 25 "aniversario" en el correo (aunque bueno, si aniversario es a año... a mes, ¿cómo sería? O.o). Y sí, es el 25 porque va después del 24 (se nota que veía Barrio Sésamo de pequeño... xD). Bueno, vamos a por las cartas, un saludo de vuestro correero más dicharachero de Minami.

LA CARTA DEL MES

Este mes le toca el turno a un par de piltrafillas de esos que necesitan desesperadamente llamar la atención debido a que en sus grises y tristes vidas nadie les hace ni caso, y necesitan hacer el ridículo públicamente para que alguien se fije en ellos, aunque sea para carcajearse. Vamos a ver la de burradas que dicen (faltas de ortografía incluidas):

"-parte al gilipollas de Lazaro: Primero, ¿Qué fue ese intento de cerrar la Minami? Tu eres un payaso de mierda y un creído cuatro ojos que te crees el mejor por llevar gafas de sol. Además a ti nadie te quiere ¿donde ibas a ir tu sin la Minami? ¿al periódico? (...) No hagas esfuerzos porque nadie te quiere y seguro que cuando llegas a casa después de haber hecho la compra "solo" te miras en el espejo y dices: "soy una puta mierda, estoy mas solo que la una y morire solo" por eso te pasa hasta las cuatro de la mañana en el ordenador y luego intentas llamar la atención diciendo lo super trabajador que eres, (...) Seguro que lo de "nos pasamos por la piedra a..." lo has quitado tu, cerdo, maricón de mierda. Uy, porque ese es otro tema ¿cuándo se te ha visto a ti con una tia? Al que mas te agarras es a Rafa, no se yoooo..."

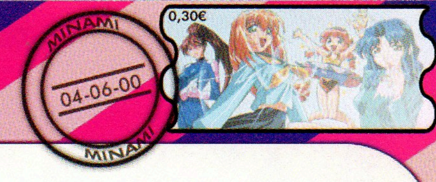
Como ya habéis visto, otakus, esto es un ejemplo de lo que no se ha de hacer. Es decir, poner a parir a alguien sin conocerlo lo más mismo. Estoy seguro de que este par de elementos no saben que: a) *Lázaro* no está solo, b) *Lázaro* tiene muchísimas fans (chicas), lo corroboro yo, que soy a quien le llegan las cartas c) *Lázaro* tiene su futuro laboral más que asegurado independientemente de esta revista y d) **Minami** no va a cerrar (eso esperamos todos, ¿verdad?).

Más cosas de estos dos pobres infelices: *"a Rafa del Rio: bueno tio que sepas que quitando aquel fallo que cometiste llamando a Nami tetiplana, eres la ostia y nos gusta mucho como escribes y haber si relevas a Lazaro en su cargo y te pones tu como jefe."*

Y esto es sólo un ejemplo de las cosas que nos ponen, a mí también se me quejan de que no les pongo en contactos. Pero no os preocupéis, os pienso poner en contactos para que todos los otakus de España os escriban y os cuenten sus opiniones sobre el tema. Son *Susana y Natan* de Reinosa, Cantabria. Los tenéis en contactos para mofa... digo, para escribirles y eso ^_^

CORREO

Fernanda Navarro. Esta chilena tan maja (es decir, natural de Chile, nada de chorradas futbolísticas ni por supuesto animales marinos) nos envía un e-mail con mucho que decir. En primer lugar llegan los agradecimientos; gracias a ti también por seguirnos desde un lugar tan lejano (pero vaya, que al mismo tiempo es cercano, ya que todos residimos en **Minami**, un gran sitio para disfrutar del manganime). Lo segundo que comentaré de su carta: Votos para un póster de *Lázaro*. ^_^u Ya sé que parece raro pero hay mucha gente que quiere que *Lázaro-sama* se digne a enseñar sus gafas de sol en un precioso póster (no comentaré la de chicas que querían verlo ligero de ropa, ni qué decir de las fans que aclamaban que sería bueno hacer una valoración del 1 al 10 de su trasero). Pero en fin, yo no me meteré en el tema, yo prefiero que los pósters continúen en su línea (porque si ponen un póster de *Lázaro* podrían poner uno mío y... paso ^_^! (*NdL: Nada, en cuanto pillemos una cámara de 5 megapíxeles o más hacemos un póster de la redacción*). Bueno, más cosas, *Fernanda* nos comenta que no le gustó el comentario sexista sobre el shojô en la **Minami** nº 52. Bueno, no es cierto que a las chicas les guste el shôjo y a los chicos el shônen. Es más, me niego a que este tópico sea cierto (aunque en la mayor parte de los casos lo es). Hay muchas otakus a las que les gusta la sangre, la violencia, la destrucción, el sexo y todos esos temas en sus mangas preferidos. No haría falta comentar la cantidad de chicas otakus a las que les gusta ver cómo *Gaara* y *Naruto* se reparten castañazos. Así que esto de que a las chicas sólo les gusten los temas romanticotes no es verdad. Además, a muchos chicos les gusta el shôjo, ¿está mal visto? Si nos estancamos en los tópicos (shôjo = chicas, shônen = chicos) no podremos disfrutar del manganime tal como es. Eso sí, nos guste lo que nos guste lo importante es disfrutarlo ^_^. Comentario de *Fernanda* sobre lo que se dijo en la nº 52: "...lo que me llegó en lo profundo fue que dijeran que a las chicas que les gusta **Marmalade Boy** las metieran a todas en un mismo saco, que tenemos la cabeza llena de pétalos de sakura y que lo único que hacíamos era pensar en nuestro príncipe azul etc, etc, etc...Y eso no es ver-



dad, no somos tan tontas como para no darnos cuenta lo que es realidad y lo que no. Es cierto que el anime da para soñar, pero por lo menos a mí el sueño me duraba lo que duraba un capítulo y nada más ¿cómo pueden pensar que vamos a ser tan imbéciles?". Generalizar es malo, totalmente de acuerdo contigo >.<. Así que desde aquí os recomiendo que no lo hagáis en ningún caso ya que siempre hay excepciones para todo (aunque si se generaliza, es que hay base para ello). Otra cosa más a destacar: "También quería proponer una sección donde enseñaran pasos básicos para dibujar manga (si es que les queda espacio, claro, porque leí en un numero reciente que estaban probando con las secciones nuevas) podría ser sólo de una página." Pues no es una mala idea, alguna vez se ha hecho y no estaría nada mal. A ver si aprendo de una vez a dibujar como todo otaku que se precie. Mil besos y cuídate mucho ^_^

Sandra Casallo. He aquí un ejemplo de cómo una chica normal y corriente (muy maja, por cierto) pasó de la noche a la mañana de escribir cartas a una revista de manganime a formar parte de su plantilla de redactores. *Sandra* solía (y suele) escribir cartas largas de unas siete u ocho páginas, llenas de historias, anécdotas, críticas u opiniones. Desde sus novelas inspiradas en manganime hasta sus opiniones más personales acerca del mundillo. Así que cuando dijo que le interesaría participar en la revista nos fijamos en lo bien que escribe y ahí está, empezando sus primeros pasos como redactora. Que, ¿cómo es eso? Pues muy sencillo, sed críticos, opinad sin miedo sobre todo tipo de cosas respecto al tema, escribid bien (eso es algo muy importante xD) y sobre todo con sentido del humor ^_^ (*NdL: Y luego sed capaces de soportar mi periodo de pruebas, que son muchos los que no aguantan y abandonan*). Así que desde aquí le doy una cálida bienvenida a esta redactora y a todos los que han entrado recientemente. Y os animo a vosotros a que sigáis como hasta ahora. Estoy convencido de que hay muy buenos redactores entre los que escribís ^_^.

Y con esto y un pellizco, de leer tantas cartas me he quedado bizco xD Es coña, con lo que disfruto yo leyéndoos. Bueno, este mes me quiero despedir con las palabras de un otaku. Allá van: "La vida, lo bonito de ella, es el tiempo libre que pasas al final de un duro día de trabajo y que dedicas a lo que más te gusta, como esos momentos de placer frente al televisor, medio tumbado en el sofá viendo tu anime favorito (o leyendo "una revista" ;P) olvidándote por unos momentos de todos tus problemas. El contribuir a tal sensación como vosotros hacéis cada mes con **Minami**, debe ser suficiente motivación para seguir luchando y mantenerse "al pie del cañón"". Eso es todo por este mes. Abrazos, besos y muchos ánimos con todo. ¡Nos leemos!

Argonath



MISIVAS BREVES

A Hadlay Gamez. En repuesta a "*Hola, siempre he tenido curiosidad de saber por qué se meten mucho con Lázaro*". La respuesta puede ser muy variada, pero la idea general entre veteranos y expertos es que se unen una fuerte carga de envidia con mucho tiempo libre, aderezado todo con una pizca de afán de protagonismo. Pero bueno, hay quien dice que es por su forma de ser o por sus opiniones en cuanto al manganime. Yo creo que es más bien por aburrimiento (la verdad es que ya se podrían dedicar a hacer alguna otra cosa más productiva) >.<. Aunque normalmente suelen ser "fansubbers" aburridos, frikis de red o cualquier criatura del submundo infernal :S (da miedo, ¿eh?). Un saludo.



Kia Kiwamura

A Utena Mitsui. ¡Ei! Por fin recibí tu carta. ¿Qué tal va todo? Pongo tu mensaje en "Se Busca" y nada, me alegro de que hayas escrito. Sobre lo que preguntas: mi edad está comprendida entre los 18 y los 25 años (es secreto confidencial xD) y sí, soy del mismo equipo de fútbol que tú (pese a que me gusta más practicarlo que verlo). Bueno, sobre **Rurouni Kenshin** puedes encontrar de todo, desde muñequillos de *Kenshin* y *Sanosuke*, la primera temporada, las pelis, etc. Se ha importado mucha mercadería de la serie, la cuestión es encontrarla a estas alturas. Así que ya sabes, pilla una lupa a lo **Detective Conan** y lánzate en busca del tesoro del merchandise a lo *Luffy D. Monkey* de **One Piece** ^_~ ¡Ah! Y de **Fruits Basket** hay menos que de *Kenshin*, pero más que de **Gravitation**. Ánimo con la búsqueda. ¡Besos! Y no eres nada pesada en la carta, no te preocupes.

Lucas Gutiérrez

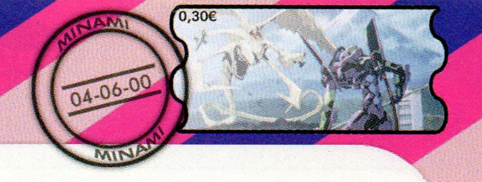


A Rubén Arcadio. Me alegra mucho saber que te gusta la sección ^_^ ¡Muchas gracias! Sé lo que es dejarse los ahorros en manganime (entre otras cosas, claro; aunque a este paso me quedaré pobre de por vida, ¿alguien me adopta? ^^u). En cuanto a lo del CD especial que hicimos sobre el Salón del Manga, tampoco está tan mal. Es que vimos tantas cosas que creímos que sería bueno englobar todas las impresiones posibles de ese salón magnífico. Y si no has tenido la oportunidad de ir, te animo a que lo hagas, es una experiencia única. Tanto friki ahí metido... xD Jejeje, lo mejor de lo mejor son los disfraces que la gente hace, los concursos de karaoke y cosplay y el mejor manganime al alcance de todos ^_^ ¡Un saludo!

A Diego Martínez. ¡Buenas! ¿Qué tal todo? Que sepas que me ha gustado mucho tu carta, sé que es duro vivir en un sitio en el que no hay casi nada de manganime. Pero también lo convierte en todo un reto para afrontar la afición y conocer más otakus. Me alegro mucho de que te ayudemos a seguir con tu afición otaku y de que disfrutes mes a mes de la revista. En cuanto a los CDs que mandas y a ese pedazo de cómic manga que envías no te preocupes que irán apareciendo poco a poco en la revista (en el CD o en las páginas centrales). Este mes, si me lo permites, me despediré usando tus palabras en la carta, creo que son muy acertadas. Cuídate mucho y hasta pronto ^_^

A Gala Vega: ¡Hola guapísima! Te agregué al MSN, pero ya me dijeron que te habías quedado sin Internet. Bueno, ya nos comunica-

A l@s que enviáis dibujillos. Recordad que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color.
¡*Ganbare*! ¡Y mucha suerte a tod@s!



SE BUSCA

Somos un club de manga recientemente formado en la misma provincia de **Córdoba** y queremos realizar un **llamamiento a todos los otakus de la ciudad** y alrededores para decirles: ¡¡¡VENID PA´CAAAAA!!! Os esperamos impacientemente. Nos reunimos actualmente los viernes de 5 a 6 de la tarde en el IES Luís de Góngora. Quedamos con vosotros en las Tendillas a las 16:55 h. Para ruegos y preguntas escribir a esta dirección: clubdemanga@hotmail.com PD: Si hay clubes también en esta ciudad queremos contactar con ellos o de otros lugares para saber cómo funcionan estas cosas... Un saludo ^^.

Quisiera que me escribiese gente que cambie-venda-compre material manga de segunda mano (si se trata de vender, lo que más interesa son tomos, aunque no descarto el merchandise ^^). Además de eso me puede escribir cualquier persona que esté tan loca como yo xD, y si te gusta Slam Dunk sobre todas las cosas de este universo conocido... ¡ya estás tardando! Por cierto, ENIDE KANT, si lees esto envíame una carta. Escribidme a: **Utena Mitsui'003**, C/ Antonio Gaudí nº6, Bj. A, CP: 43480 Vila-seca (Tarragona).

Busco a quien pudiera **venderme la serie Marmalade Boy en cintas o DVD**. Por favor llamen al 627776246 o escriban a luna_oscura17@hotmail.com Preguntar por **Lucrecia**.

Busco gente que quiera **intercambiar material de cualquier serie manga**. Y que también quiera escribirme. Sobre todo que les guste el Shôjo. Escribidme a: **Eli Gabarra Xicota**, C/ Tapioles nº 29, 2º 2ª CP: 08004 Barcelona.

Busco gente interesada en un **peluche de Sailor Marte**, original de Banpresto, traído el año pasado de Japón, ha estado guardado todo el tiempo, sin ninguna mancha ni nada; envío fotos. 26 euros con gastos de envío incluidos si es dentro de España península (tengo otros peluches, preguntad). Dirección: **Laura Collazo Abal**, Av. José Costa Alonso nº34, 3º CP:36950 Moaña (Pontevedra).

Busco a alguien que tenga **episodios de Sailor Moon, Marmalade Boy** (La Familia crece), **Love Hina**, **Orphen**, **Ayashi no Ceres** o los tomos de estas series. Mi mail es **danieldiaznavarrete@hotmail.com**

Busco gente que esté interesada en **comprarme** (por un precio muy razonable) los **VHS** de las series: **Babel II** (del diseñador de Caballeros del Zodíaco) y **Jin-Roh** (de los creadores de Ghost in the Shell y Patlabor 2, del cual el diseñador de personajes es Tadashi Hiramatsu). Ya de paso, si a alguien le interesa cartearse conmigo, aquí dejo mi dirección: **Alba Falcó Castells**, C/ Maragall nº 18, Sobreático 4º, CP: 08930 San Adriá del Besós (Barcelona).

mos por aquí. ¿Qué tal la Psicología? Ya sabes cómo son los políticos, prometen muchas cosas y al final nada de nada. Espero que lo vuestro se solucione, si no acabarán con una carrera tan interesante como es la psicología. Entiendo que todo esto te altere, es tu futuro y no es bueno depender de las falsas promesas de un político. En fin, desde aquí te apoyo con la carrera y con todo. ¡Ánimos! Por cierto, *Jack* de **Pesadilla Antes de Navidad** es genial, ¡me encanta el dibujo!

A Lídia Cerezo (*Ai-Chan*). Hola guapísima, ¿qué tal? Sí, claro que me acuerdo de ti, nos vimos en el Salón del Manga de Barcelona. El dibujo está genial, le hago un hueco (y también a la foto ^_^). ¿Cierran la única tienda de manga de Vilanova? Eso es mala pata, tendrás que ir a otros sitios a poder comprar manganime, ains... Bueno, cuídate mucho y ánimos. ¡Hasta pronto!



CONTACTOS

Alberto Mateu Jiménez
E-mail: nuadafantasy@hotmail.com
Hola me llamo Alberto, soy de Murcia y tengo 18 años. Me gustaría cartearme con gente de cualquier edad y sexo. Me encanta el manga (Noir, Angel Sanctuary, Kare Kano, El viaje de Chihiro, Love Hina, Samurai Deeper Kyo, Slayers, Ayashi no Ceres, Fushigi Yuugi, Cowboy Bebop, etc. Sin olvidar la música japonesa, l'Arc en ciel, Maaya Sakamoto, Ayumi Hamasaki, Koda Kumi y más... En fin, espero ver vuestros correos.

Alex
C/ Isaac Albéniz num. 4, tercero B
CP: 28220 Majadahonda (Madrid)
E-mail: alejandromorean@hotmail.com
Hola, soy de Madrid. Me gustaría cartearme con otros lectores de esta revista. Me llamo Alex, tengo 15 años. Me gusta el manga, el metal y el skate.

Ana Sanz Escalante
C/ Cardenal Torquemada nº 9, 5º C
CP: 47010 Valladolid
E-mail: anaila12@yahoo.es
E-mail: anaila_22@hotmail.com
¡Hola! Me llamo Ana, pero podéis llamarme Anaila, tengo 14 años y me encantaría escribirme con gente de cualquier edad o sexo. Me encanta la serie Buffy Cazavampiros y mis mangas favoritos son: Ceres, Fushigi Yuugi, Inuyasha, MB, Chobits, Utena, Ranma 1/2, Video Girl Ai y ¡muchísimos más! Escribid o mandadme e-mails. Os espero y prometo contestar.

Carlos Maestro Justo
C/ Rio Alkberche nº9, 1ºc
CP:28913 Leganés (Madrid)
E-mail carlos_egipcio_17@hotmail.com
Tengo 12 años y me gustan todas las series de manga, sobre todo Pokémon, Digimon, D.N. Angel, etc.

Cristina Cabaleiro González
E-mail: cris_22_2@hotmail.com
¡Konnichiwa! Todos aquellos/as que seáis de Gerona y compréis Minami, ¡¡¡quiero conoceros!!! No me importa la edad pero si interesa yo tengo 17 años. Ya sabéis si sois aficionados a este mundillo enviadme un e-mail.

Cristina del Portillo Nogueroles
C/ Del Plátano nº 16 B
CP: 28029 Madrid
Me gustaría que me escribieran chicas y chicos a partir de los 16 años. Mis aficiones son el mundo del manga, dibujar de varias técnicas, los videojuegos, las sagas Final Fantasy, Tomb Rider, Yak & Daxter Beyond Good and Evil, el cine, la música y los animales.

Cristina Susai
E-mail: sakura_otaku123@hotmail.com
Konnichiwa, soy una chica de 15 años y me gusta mucho el manga y el anime. Mis series favoritas son Love Hina, Slam Dunk, Sailormoon, Naruto y muchísimas más. Por favor conectaros y os contestaré cuando pueda, como no tengo otra cosa que hacer, siempre.

Edwill Chavez
E-mail: edwillchavez2000@yahoo.es
Soy venezolano, tengo 17 años y quiero conversar con otakus, no me importa la edad. Por favor, envíenme un correo.

Gema
E-mail: moon_sakura@hotmail
Hola me llamo Gema y soy de Alicante, tengo 18 años y me gustaría conocer a personas a las que que les gusten las series: Sailor Moon, Card Captor Sakura, Utena, Inuyasha, Chobits, Evangelion, Fushigi Yuugi, Marmalade Boy, Ayashi no Ceres, etc.

Guillermo Vega
2880 Zapallar cia baja (La Serena Chile)
Soy un friki de 15 años de edad al que le gusta todo tipo de anime.

Kinnotora
E-mail:kinnotora@walla.com
¡Hola a todos! Me llamo Kinnotora, soy un chico de 20 años y quiero conocer gente, si puede ser de Sevilla, bien por e-mail o en persona. En cuanto a mí, me encanta el manga, el anime de todo tipo (sobre todo Naruto y Cowboy Bebop :D), el cine, la música y los juegos tanto de rol como de videojuegos (como el Chrono Cross o los Final Fantasy) o cartas (el Vampire o las Magic). Ah, también decir que busco novia y espero encontrarla ^^ ¡¡¡Espero que me escribáis!!! ¡¡Prometo contestar a tod@s!!

Melani Asolas Ramon
C/ Colom nº13
CP: 07819 Jesus, Ibiza (Baleares)
Hola soy Melani y tengo 13 años. Me gustaría cartearme con gente a la que les guste: Inu-Yasha, Fushigi Yuugi, Yu Yu Hakusho, Detective Conan, y un largo etc.

Natan
C/ Los Formidables nº 16 2º Izq.
CP: 39200 Reinosa (Cantabria)
¡Hola a todos! Soy un chico de 15 años de Cantabria y quiero cartearme con gente de toda España y de cualquier edad y sexo. Mis series favoritas son: Evangelion, Cowboy Bebop, Kite, Conan, etc. (Prometo contestar).

Natsu (Airan Rastoll)
C/ Ausias March nº 83, 1 A
CP: 03140 Guardamar de Segura (Alicante)
Hola, me llaman Natsu y tengo 13 años. Me gustaría cartearme con gente a la que le guste las series como Inuyasha, Yu Yu Hakusho, Slam Dunk, No me lo digas con flores, Orphen, K.K.J... Si les gustan los videojuegos, dibujar y Harry Potter mejor que mejor. No importa edad ni sexo. Prometo contestar.

Nicole Reveco Ferreira
E-mail: likantropo97@hotmail.com
¡Holas! Soy Haruko, una otaku de Chile, que necesita conocer más otakus a los que les guste Shaman King (en primer lugar), DNAngel, One Piece, Yugi-OH! Pokémon, y muchas más. Y también fanáticas de Yoh Asakura (Shaman King) para hacer un fanclub... Ojalá que me escriban más chicos que chicas, pero da igual, si se hacen mis brodis podrán llamarme Lady Hentai (todos me dicen así por acá).

Paula Álvarez
E-mail: paula_8927@hotmail.com
Hola, me llamo Paula y tengo 13 años. Me gustaría escribirme con gente a la que le guste el manga. Mis series favoritas son: Fushigi Yuugi, Inu Yasha, Yu Yu Hakusho, Slam Dunk, Ayashi no Ceres y muchas más. No me importa ni la edad ni el sexo. Prometo contestar.

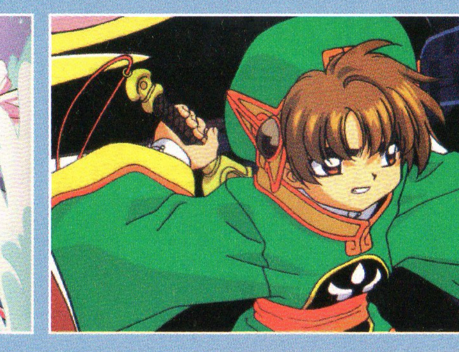
Rubén Arcadio Lasso González
Avd. Primadio Reig 105, pta. 4
CP: 46020 Valencia
E-mail: Rubén_glar@hotmail.com
Soy un aficionado al manganime de 16 años, escribidme o agregadme al correo electrónico y hablamos.

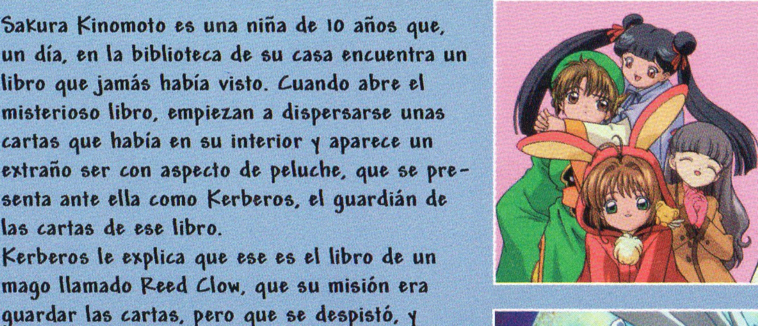
Silvia
E-mail: sakura_chan86@hotmail.com
Tengo 18 años y me gustaría cartearme con todo tipo de gente, no importa la edad.

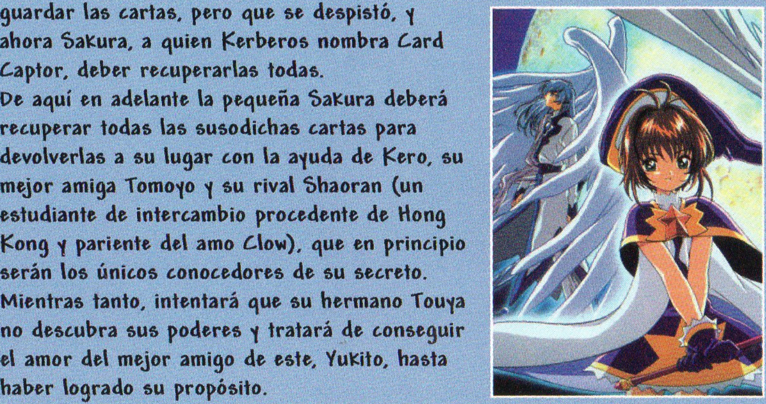
Susaki
E-mail: susaki@gmail.com
Soy de viña del mar, Chile. Les dejo mi MSN por si quieren escribirme.

Susana
C/ La pelilla nº 12, 1ºD
CP: 39200 Reinosa (Cantabria)
Konnichiwa! Soy una chica de 15 años, vivo en Reinosa y quiero cartearme con chic@s de toda España y de cualquier edad. Mis series favoritas son: Evangelion, Cowboy Bebop, CC Sakura, Sailor Moon y un largo etc. (Prometo contestar).

Tere B. Jacinto
Av. Vereda Más de Tous num2 pta 17
CP: 46185 Pobla de Vallbona (Valencia)
Me llamo Tere, tengo 22 años y me gustaría cartearme con gente que le guste Lodoss, KOR, las obras de Adachi, de Clamp, DNAngel y Yuu Watase.







Sakura Kinomoto es una niña de 10 años que, un día, en la biblioteca de su casa encuentra un libro que jamás había visto. Cuando abre el misterioso libro, empiezan a dispersarse unas cartas que había en su interior y aparece un extraño ser con aspecto de peluche, que se presenta ante ella como Kerberos, el guardián de las cartas de ese libro.

Kerberos le explica que ese es el libro de un mago llamado Reed Clow, que su misión era guardar las cartas, pero que se despistó, y ahora Sakura, a quien Kerberos nombra Card Captor, deber recuperarlas todas.

De aquí en adelante la pequeña Sakura deberá recuperar todas las susodichas cartas para devolverlas a su lugar con la ayuda de Kero, su mejor amiga Tomoyo y su rival Shaoran (un estudiante de intercambio procedente de Hong Kong y pariente del amo Clow), que en principio serán los únicos conocedores de su secreto.

Mientras tanto, intentará que su hermano Touya no descubra sus poderes y tratará de conseguir el amor del mejor amigo de este, Yukito, hasta haber logrado su propósito.

Contenidos

Versión: Doblada - Idioma: Español - Nacionalidad: Japón

Card Captor Sakura

minami

VHS

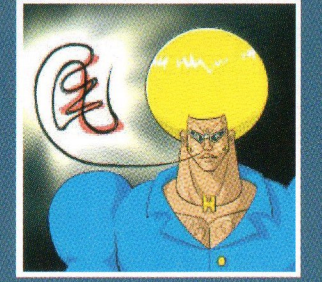
minami

Card Captor Sakura

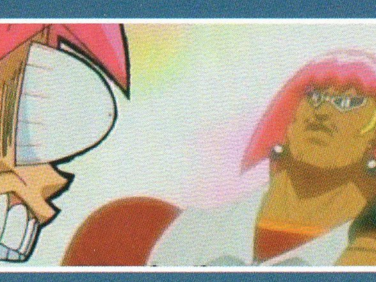
Bo-Bobo

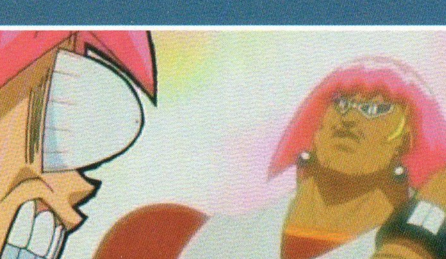


Más allá del año 3000, momento en el que nació el Imperio Margarita que poco a poco fue extendiendo su dominio por todo el planeta, el emperador Bola de Billar (Tsuru Tsururiina IV), intenta conseguir que todo el mundo sea calvo. Para lograrlo, envía a un ejército de Cazadores de Pelo por todo el planeta, que se dedica a cortar la melena al cero a todos los que se cruzan en su camino. Su triunfo estaba asegurado, al menos hasta el día en que nació un nuevo y peculiar héroe llamado Bo-bobo. Se distingue de los demás por ser un verdadero experto en toda clase de técnicas de lucha, pero lo más característico en sus enfrentamientos es el hecho de que utiliza como arma destructiva ni más ni menos que dos larguísimos pelos que le salen de la nariz. Utilizándolos como dos enormes látigos, Bo-Bobo es capaz de derrotar a todos sus enemigos y hacer fracasar el plan diabólico de Bola de Billar. Ahora, sin embargo, Bo-Bobo tiene una misión mucho más complicada de lo que nunca habría imaginado: debe proteger a Beauty, una niña que ha conseguido ser la única persona de su pueblo que logró conservar su melena.







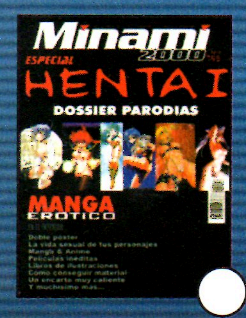


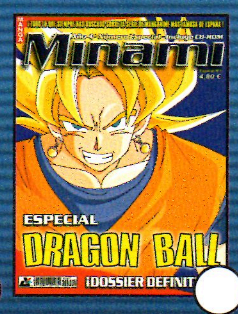
Contenidos

Versión: Doblada - Idioma: Español - Nacionalidad: Japón

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami



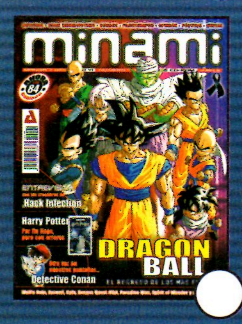






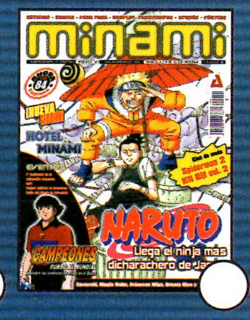








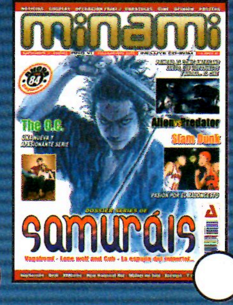








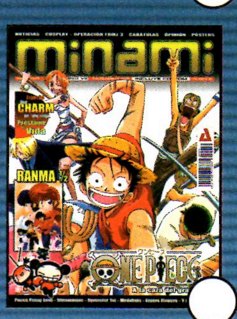












MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)
Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

AHÓRRATE 12 €
SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €
Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

MODALIDAD DE PAGO
- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA
VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA DE CADUCIDAD:

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE
Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.



TONOS

Envía un sms al 7372 con la clave TONO2 (espacio) y el código del tono. Ej: TONO2 71042

MANGA

71042	13 no ju...a kanjou / rurouni kenshin
71073	Aeris / Final Fantasy VII
71033	ai oboeteimasu / ka macross
71044	Alan flute / Sailor Moon
71064	Arale / Manga
71085	Attack On Dollet / Final Fantasy VIII
71070	Attack Team / Final Fan... Tactics
71086	Balamb Garden / Final Fantasy VIII
71087	Ballroom Dance / Final Fantasy VIII
71074	Barett / Final Fantasy VII
71068	Battle / Final Fantasy IX
71075	Battle / Final Fantasy VII
71010	Battle 2 theme / Dragon ball Z 2
71059	Black M...ge theme / F... Fantasy IX
71088	Boss / Final Fantasy VIII
71002	candy candys song / candy candy
71003	Catch you catc... / Carcaptor sakura
71058	Chacha ni omakase / Akazukin..
71027	Change the world / Inuyasha
71078	Chocobo / Final Fantasy VII
71077	Chocobo Farm / Final Fantasy VII
71067	Credits / Final Fantasy VII
71056	ding dong · ding dong
71035	dragon ball · manga
71030	DUVET Lain theme · Lain
71038	Egao ni aitai · Marmalade boy
71019	electric de chocobo · final fantasy
71051	Endless Rain · X Japan
71062	Eyes on me · Final Fantasy VIII
71016	Fiddle de Chocobo · Final Fantasy VII
71080	Final Battle · Final Fantasy VII
71057	first lover · winnie lau
71047	geki! tei...agekidan · sakura taisen
71011	Head cha la · Dragon ball z
71069	Hildagaldy · Final Fantasy IX
71049	I`m a pioneer · Tenchi Muyo
71021	Itooshi h... tame ni · Fushigi yuugi
71039	Jajauma ni sasenaide · Ranma 1.2
71052	Japan · X
71081	Jenova · Final Fantasy VII
71023	just communication · gundam wing
71018	Kefka Theme · Final Fantasy VI
71001	kiki iro omoi akazukin chacha
71012	Komm Susser Todd · Evangelion
71055	Laputa · anime
71036	Mazinguer Z · manga
71063	Melodies of life · Final Fantasy IX
71071	Memories · Final Fan... Tactics
71007	millenial fair · Chrono Trigger
71013	Misato Theme · Evangelion
71045	Moonlight densetsu · Sailor moon
71020	nanka shiawase · flame of rekka
71090	Odeka ke chocobo · F. Fantasy VIII
71041	omoide ga ippai · ranma1.2
71082	Opening · Final Fantasy VII
71029	orange mistery ·kimagure orange road
71046	Otome no policy · Sailor moon
71008	party night · digi charat
71004	platina · cardcaptor sakura
71037	pokemon · manga
71065	prelude · Final Fantasy
71024	rhythm emotion · gundam wing
71040	Ryoga theme · Ranma 12
71006	Sakura · Cardcaptor
71031	sakura saku · Love hina
71089	Shadow kun · Final Fantasy VI
71072	Shop · Final Fan... Tactics
71060	Silence b...he storm · F. Fantasy X
71043	Sobakasu · Rurouni kenshin
71061	Suteki da ne · Final Fantasy X
71053	Tears · X Japan
71028	tenshi no yubiriki · kareshi kanojo
71014	Thanatos ...be yours · Evangelion
71083	The Gold Saucer · Final Fantasy VII
71017	The Great Warrior ·Final Fantasy VII
71000	Theme · Doraemon
71084	Tifa · Final Fantasy VII
71066	To Zanarkand · Final Fantasy X
71005	tobira wo akete · cardcaptor sakura
71048	toki ni ai wa · shoujo kakumei utena
71022	Tokimeki no doukasen · Fushigi yuugi
71032	Voices · Macross Plus
71009	welcome · digi charat
71054	X2 · X
71050	yakusoku wa iranai · vision of...
71034	yuzurenai negai · magic kni...rayearth
71015	Zankoku n...o thesis · Evangelion

IMAGENES

Ej: FOTO33 37171

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible
2. Envia foto33 (espacio) codigo de la imagen al 7372

ESTATICAS

37171	37177	37014	36505	37548	36459	36981	36457	36455	37683
35493	35499	35492	37035	37038	35497	41490	37030	41411	41492
41333	41493	41491	35502	35438	36472	37172	35423	35424	35985
35494	36155	35487	35485	36458	36463	36170	35484	35540	35530
35538	37131	37132	40967	40969	36330	35535	36897	36231	37039

ANIMADAS



POLIFONICOS MANGA

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP
2. Envía POLI28 (espacio) el código de la melodía elegida al 7372

Ej: poli28 84330

84330	1/3 no Ju...a kanjou/Rurouni Kenshin	84349	intro/Candy Candy	84304	Partynight/Digi Charat
84273	100 mph/You are u... arrest!	84331	intro/Doraemon	84336	Platinum/Card captor sakura
84320	Aeris/Final Fantasy 7	84312	Intro/Final Fantasy 10	84287	Ryoga/Ranma 1/2
84348	Alan´s flute/Sailor moon	84322	Itooshi h... tame ni/Fushigi yuugi	84332	Rythm emotion/Gundam Wing
84277	Attack on dollet/Final fantasy 8	84303	Jajauma ni sasenaide/Ranma 1/2	84306	Sakura battle/Card captor sakura
84319	Attack team/Final Fan... tactics	84310	Jenova/Final Fantasy 7	84350	Shiawase/Flame or Rekka
84272	Balamb garden/Final Fantasy 8	84296	Just communication/Gundam Wing	84308	Silence b...he storm/Final Fantasy 10
84327	Battle/Final Fantasy 7	84281	Keep on/Digimon	84298	Smile for you/Love Hina
84324	Battle/Final Fantasy 9	84341	Komm susser todd/Evangelion	84337	Sobakasu/Ruroni Kenshin
84271	Battle in... dungeon//Final Fantasy 11	84299	Laputa/Laputa	84316	Suteki da ne/Final Fantasy 10
84301	Black mage village/Final Fantasy 9	84345	Love is changing/Flame of Rekka	84344	Tears/X
84326	Boss/Final Fantasy 7	84329	Mazinger Z/Mazinger Z	84343	Tenshi no yubiriki/Kareshi Kanojo
84276	Catch you catch me/Card c. sakura	84286	Melodies of life/Final Fantasy 9	84351	Thanatos/Evangelion
84311	Cid/Final Fantasy 7	84315	Memories/Final Fan... tactics	84307	The airsh...ldagaldy/Final Fantasy 9
84333	Duvet/Lain	84274	Millenium fair/Chrono trigger	84282	The gold saucer/Final Fantasy 7
84302	Egao no mirai hep/Love Hina	84284	Misato/Evangelion	84288	The repub...f Bastok/Final Fantasy 11
84300	Electric de Chocobo/Final Fantasy 7	84340	Moonlight Densetsu/Sailor moon	84317	This is your story/Final Fantasy 10
84280	Eternity/Final Fantasy 10	84294	Odeka ke cochobo/Final Fantasy 8	84283	Tidus theme/Final Fantasy 10
84269	Eyes on me/Final Fantasy 8	84305	Omoide ga ippai/Ranma 1/2	84325	Tifa/Final Fantasy 7
84318	Fiddle of chocobo/Final Fantasy 7	84342	Opening/Akazukin Chacha	84290	To Zanarkand/Final Fantasy 10
84352	Geki! Tei...geki dan/Sakura Taisen	84347	opening/Dragon ball	84291	Tobira o akete/Card captor sakura
84313	Great warrior/Final Fantasy 7	84293	Opening/Final Fantasy 7	84334	Toki ni ai wap/Revolutio...ri utena
84270	Groovy/Card captor sakura	84285	Opening/Final Fantasy 9	84321	Tokimeki no doukasen/Fushigi yuugi
84278	Head cha la/Dragon ball Z	84309	Opening/Love Hina	84314	Waltz for the moon/Final Fantasy 8
84354	Heart of the sword/Rurouni Kenshin	84335	Opening/Marmalade boy	84328	X2/X
84275	Hey digimon/Digimon	84353	Opening/Tenchi Muyo	84346	Yakusoku wa iranaip/Escaflowne
84295	Hikari/Kingdom heart	84297	Opening/theme Ghost in the shell	84289	Zankoku n...o thesis/Evangeion
84339	I am a pioneer//Tenchi Muyo	84292	Opening version/Mi vecino Totoro		
84279	I wish/Digimon	84338	Otome no policy/Sailor moon		

móvilconsola

Ej: CONSOLA33 1235

1. Comprueba que tu móvil tiene wap y que es compatible*
2. Elige un juego y envía un sms al 7372 con la clave CONSOLA33 (espacio) y el código del juego.



Juego	Código	Compatibles
BMW 1 Challenge	1552	A-F2-B-F-F4-G-A3-H-H3-I-Z-K-M-A4-A5-A6-N-Ñ-P-U-
BOMBS	1803	A-F2-B-F-F4-G-H-I-Z-K-M-A4-A5-N-Ñ-P-E-O-Q-U-S-G2
YETI SPORTS	1570	D2-D3-E2-A-F2-B-E-F-F4-G-H-I-Z-K-K2-M-A5-A6-N-Ñ-O-A7-P-Q-U-U2-S-G2-W3-T2-H2-W-V3-X-X4
BREAST QUEST	1525	A-F2-B-F-F4-G-A3-H-H3-I-Z-K-M-A4-A5-A6-N-Ñ-P-U-S-V3
STRIP POKER II	1270	Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V

NOKIA: A= 3100 • A3= 5140 • A4= 6810 • A5= 6820 • A6= 7200 • A7= 7600 • A8= 7610 • B= 3300 • C= 3410 • D= 3510 • E= 3510i • F= 3650 • F2= 3200 • F4= 3660 • G= 5100 • H= 6100 • H3= 6200 • H3= 6200 • I= 6220 • J= 6310i • K= 6610 • K2= 6610i • L= 6650 • M= 6800 • N= 7210 • Ñ= 7250 • O= 7250i • U= N-Gaga • U2= n-gage qd • P= 7650 • Q= 8910i • Z= 6600 • Z4= 6310 • **LG:** A2= g5300i • B2= g5400 • C2= g7100 • **MOTOROLA:** D2= v300 • D3= v525 • D4= v500 • D6= v400 • E2= v600 • E3= v60i • E4= v66i • Q2= c370 • Q3= c450 • W7= c650 • Y= t720 • Y3= c550 • Y4= e380 • Y5= t720i • **SHARP:** G2= gx20 • G3= gx30 • S= gx10 • S2= gx15 • **SIEMENS:** H2= mc60 • I2= mt50 • R= c55 • T= m50 • T2= m55 • T3= a60 • T4= m46 • T5= m65 • V3= sx1 • W= s55 • W2= sl55 • W3= c60 • W6= c65 • W8= cx65 • **ALCATEL:** O2= 735i • **SONYERICSSON:** V= p800 • V8= p900 • X= t610 • X2= z600 • X3= t618 • X4= t630 • X5= z1010 • X6= k700i • **SAMSUNG=** V2= s300 • V4= sgh-e700 • V5= x100 • V6= x400 • V7= c100 • V9= sgh-e710 • W4= shg-e700 • W5= sgh-s100 • X7= z105 • X8= sgh-x600 • **PANASONIC:** Y2= x60 • **SAGEM:** Z2= my-v65 • Z3= my-v55 • Z5= my-v75

MANGA MANÍA

WWW.TU-LOGO.COM



imagenes

EJ. FOTO33 41490

1-Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible.
2-Envia FOTO33 (espacio) codigo de la imagen al 7372

7372

			41490	41492	35424	36170	36455
			36205	41109	41594	36220	41338
36326	39678	36036	39673	36133	41493	35423	41591
39067	37373	415592	39079	39080	39686	38915	36610
37377	41064	35888	35814	41335	36981	35492	41333
35835	41415	35614	36626	36913	37317	36055	36129
41411	36132	39669	39665	37802	36450	41111	35484
41437	41134	41131	41491	35840	37811	35577	35880
37007	36219	35712	37236	41537	37374	35875	35984
36021	35554	35563	36245	40967	35540	37131	35530

logos

Ej:logo2 16114

Envía la clave LOGO2 (espacio) código del logo al 7372

16114	16109	49372	49371
06419	16103	16206	49370
16221	06006	06468	49366

tonos

Ej:TONO2 64008

Envía un sms al 7372 con la clave TONO2 (espacio) y el código del tono.

64008 Double Dragon video
64041 Dragons Lair video
64009 Duke Nukem video
64004 Bombjack video
64046 Manic Miner video
64017 Mortal Kombat video
64018 Ms Pacman video
64019 Pacland video
64021 Pacmania video
64022 Paperboy video
64023 Pengo video
64024 Popeye video
64058 Prelude Final Fantasy
64068 BossFinal Fantasy VII
64081 Boss Final Fantasy VIII
64040 Bruce Lee video
64000 1943 video
64065 Aeris Final Fantasy VII
64002 Arkanoid video
64066 Barett Final Fantasy VII
64060 Battle Final Fantasy IX
64067 Battle Final Fantasy VII
64003 Bbobble video
64006 Digdug video
64037 Donkey Kong video
64007 Doom video
64071 Cid Final Fantasy VII
64005 Commando video
64029 Sonic2 video
64030 Star Wars video
64038 Street Fighter 2 video
64051 tekken2 video
64031 Tetris video
64076 The Gold Saucer F.Fantasy VII
64077 Tifa Final Fantasy VII
64059 To Zanarkand F. Fantasy X
64033 Wonder Boy video
64034 X men video
64035 Zorro video
64012 Goonies video
64013 Green Beret video
64014 Indy video
64074 Jenova Final Fantasy VII
64044 Leisure Suit Larry video
64015 Lemmings video
64025 Rainbow islands video
64048 Red Alert video
64072 Credits Final Fantasy VII
64010 Frogger video
64042 Ghost and Goblins video
64011 Ghostbusters video
64043 Golden Axe video
64026 Robocop video
64049 Rodland 2 video

polifónicas

1. COMPRUEBA QUE TU MOVIL TIENE WAP Y ES COMPATIBLE
2. Envía POLI28 (espacio) y el código al 7372

Ej:POLI28 83727

83727 Commando High Score
83699 Crash team racing
83713 Sim City
83759 Space Harrier Title
83724 Spy Hunter
83723 Spy vs. Spy
83714 Street Fighter
83735 Dark Stalkers 3
83740 Die Hard Trilogy
83741 Donkey Kong Country
83736 Doom
83747 Dr Mario - Fever Theme
83737 Dragon Ball Z
83701 Druid
83703 Duke Nukem
83726 F-ZeroxBig blue
83702 Fairlight
83739 Final Fantasy
83748 Final Fight
83730 Gauntlet
83697 1942
83696 Airwolf
83695 Alone in the dark
83694 Altered beast
83693 Bombjack
83764 Headhunter
83731 Metal Gear - Solid 2
83689 Moon Patrol
83732 Mortal Kombat
83761 Pac Land
83762 Pac Man Remix
83692 Paperboy
83690 Pengo
83733 Resident Evil 2
83691 Rodland
83698 Boulder dash
83688 Bruce Lee
83744 Bubble Bobble
83765 Ghouls and goblins
83734 Golden eye
83707 Gran TurismoWinner
83722 Street Surfer
83712 Super Mario 2
83721 Super Monkey Ball
83715 Syphoon Filter
83752 Tetris Music 1
83709 Tomb Raider
83718 Ultima-Exodus
83717 Uridium
83706 Worms
83705 Zelda Intro
83704 Zorro

animadas · animadas · animadas · animadas · animadas

ANIM186	ANIM198	37282	42000	41686	41397	41384	40389
40383	40385	41758	41891	37244	40061	ANIM116	41950
40352	41910	ANIMA63	39930	anima111	anim209	40345	40365
37243	40379	41394	37271	40351	ANIM115	37272	41586
ANIM201	ANIM203	40062	ANIM187	37270	ANIM122	ANIMA1	39039
anim129	40384	37499	37300	ANIM179	ANIM207	37297	41422





SGAER/MV& 513/09/9019

Compatibilidades: Tonos y logos ((3 SMS)MOVISTAR 0.90€ + IVA. VODAFONE y AMENA 1.20€ + IVA)) con: Alcatel 310, 311, 331, 511, 525, 535, 715, 735, 735i, Lg g3100, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7110, g7120, g8000, Motorola a388, c300, c333, c370, c450, c550, c650, mpx200, t192m, t193m, t280i, v400, v500, v525, v60i, v66i, Nokia 1100, 2100, 2300, 3100, 3120, 3200, 3210, 3220, 3300, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6230, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6600, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7110, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 7700, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, N-Gage, N-GageQD, Sharp gx20, gx30, Siemens a50, a52, a55, a57, a60, c45, c55, c60, c62, c65, cf62, cl50, cx65, m46, m50, m55, m65, mc60, me45, mt50, s45, s45i, s46, s55, sl42, sl42i, sl45, sl45i, sl55, st55, st60, sx1, u10, u15, Sonyericsson k700i, p800, p900, r520, t100, t200, t202, t20e, t230, t29, t300, t302, t310, t39, t600, t602, t61, t610, t618, t630, t65, t66, t68, t68i, z1010, z200, z600, Tsm tsm3, tsm4. Los TONOS también: Motorola accompli _a008, c385, T720, T720i, timeport_250, timeport_260, v100, v101, v220, v2288, v50, v51, v8088, Nokia 8110i, Panasonic x300, Trium aura, eclypse, mystral, odyssey, Tsm tsm5. Los LOGOS también: Alcatel 756, Nokia 5110, 5130, Sonyericsson r600, Tsm tsm100, tsm30. Las POLIFÓNICAS (3 SMS)MOVISTAR 0.90€ + IVA. VODAFONE y AMENA 1.20€ + IVA) son compatibles con: Alcatel 531, 535, 715, 735, 735i, 756, Lg b3100, g3100, g4010, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7110, g7120, g8000, Motorola c385, c450, c550, c650, mpx200, T720, T720i, v220, V300, v400, v500, v525, V600, Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 7700, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Panasonic g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67, gd87, x300, x60, x70, Philips 550, Sagem my-v55, my-v65, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-n620, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t100, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, z105, Sharp gx10, gx15, gx20, gx30, Siemens a57, a60, c60, c62, c65, cf62, cx65, m55, m65, mc60, s55, sl55, st60, sx1, u10, u15, Sonyericsson k700i, p800, p900, t610, t618, t630, z1010, z200, z600. FOTOS Y ANIMACIONES (3 SMS)MOVISTAR 0.90€ + IVA. VODAFONE y AMENA 1.20€ + IVA)): Alcatel 332, 531, 535, 715, 735, 735i, 756, Lg g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7110, g7120, g8000, Motorola c385, c550, c650, mpx200, v220, Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 7700, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Panasonic g50, g51e, g51m, g60, g70, gd67, gd87, x300, x60, x70, Philips 350, 355, 530, 550, 822, 825, p535, Sagem myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung c100, d700, i500, i700, p705, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, x100, x400, z105, Sharp gx10, gx15, gx20, gx30, Siemens c62, cf62, cx65, m46, m65, s55, sl55, st60, sx1, u10, u15, Sonyericsson k700i, p800, t618, t68, t68i, z1010, z200. MÁS COMPATIBLES CON FOTOS: Motorola A830, c370, c450, E380, E390, T720, T720i, V300, v400, v500, v525, V600, Sagem my-v55, my-v65, my-v75, my-x7, Siemens a60, c60, c65, mc60, st55. JUEGOS (5 SMS)MOVISTAR 0.90 € + IVA. VODAFONE y AMENA 1.20€ + IVA : Motorola T720 (Sólo 1270), V300 (Sólo 1570), V525 (Sólo 1570), V600 (Sólo 1570), Nokia 3100, 3200 (Salvo 1270), 3300, 3410 (Sólo 1270), 3510i (Sólo 1270, 1570, 1803), 3650, 3660 (Salvo 1270), 5100, 5140 (Sólo 1525, 1546, 1552), 6100, 6200 (Sólo 1525, 1546, 1552), 6220, 6230 (Sólo 1570), 6310i (Sólo 1270), 6600, 6610i (Sólo 1570), 6610, 6650 (Sólo 1270), 6800, 6810 (Salvo 1270, 1570), 6820 (Salvo 1270), 7200 (Salvo 1270, 1803), 7210, 7250i (Sólo 1270, 1570, 1803), 7250, 7600 (Sólo 1570), 7650, 8910i (Sólo 1270, 1570, 1803), N-GAGEQD (Sólo 1570), N-GAGE, Sharp GX10 (Sólo 1525, 1570, 1803), GX20 (Sólo 1570, 1803), Siemens C60 (Sólo 1570), M50 (Sólo 1270), M55 (Sólo 1570), MC60 (Sólo 1570), S55 (Sólo 1570), SX1 (Sólo 1525, 1570), Sonyericsson K700i (Sólo 1803), P800 (Sólo 1270), T610 (Sólo 1570), T630 (Sólo 1570). Breast Quest (c) 2004 elkware GmbH. Lula StripPoker (c) 2004 elkware GmbH. BMW 1 Challenge. The BMW emblem, the BMW name, the BMW "kidney" and the BMW model designations are brands of BMW AG. The use thereof is covered by a licence granted by BMW AG. Bombs © Copyright 2002-2004 Macrospace Ltd. All rights reserved.